

N Á R O D O P I S N Á

l'eu'ne

3/2010

## **AUTOŘI STUDIÍ A ČLÁNKŮ NR 3/2010:**

**PhDr. Petr JANEČEK** (\*1978) působí jako vedoucí Etnografického oddělení Národního muzea v Praze a externě přednáší na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze. Badatelsky se zaměřuje především na výzkum současného slovesného folkloru (pověsti, fámy, dětský folklor).

**PhDr. Dana BITTNEROVÁ** (\*1966) působí na Fakultě humanitních studií UK a Pedagogické fakultě UK v Praze. Věnuje se několika tématům (folklor, dětská kultura, migrace), které se v různých rovinách prolínají. V rámci zájmu o dětskou kulturu se zaměřuje na otázky podoby a pozice folklorních projevů v komunikaci dětí a mládeže.

**Mgr. Jana POLÁKOVÁ** (\*1973) vystudovala etnologii a historii na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně. Od roku 1998 pracuje jako etnolog v Muzeu romské kultury v Brně, kde zastává funkci vedoucí Sbírkového oddělení a zároveň je kurátorkou sbírkového fondu tradičních romských řemesel, profesí a zaměstnání. Zabývá se také herní kulturou a dětským folklorem Romů.

**PhDr. Miroslav KLUSÁK, CSc.** (\*1957) přednáší na katedře psychologie Pedagogické fakulty UK v Praze, v rámci Pražské skupiny školní etnografie se podílel zejm. na longitudinálním výzkumu dětské kresby a věcného učení, zkoumal také hry školních dětí. V současnosti se věnuje tématu morálního vývoje předškoláků a školáků.

**Doc. PhDr. Miloš KUČERA, CSc.** (\*1954) přednáší na katedře psychologie Pedagogické fakulty UK v Praze. Od roku 1989 se v rámci Pražské skupiny školní etnografie věnuje výzkumu školních dětí a v individuální práci možnostem Freudovy a Lacanovy psychoanalýzy ve společenských vědách.

**PhDr. RNDr. Jana MORAVCOVÁ** (\*1978) vystudovala etnologii na Filozofické fakultě a antropologii a genetiku člověka na Přírodovědecké fakultě UK v Praze. Zajímá se o současné způsoby trávení volného času mládeže, zejména RPG hry, LARPy, počítačové hry, historický šerm, šifrovací hry a další související témata.

N Á R O D O P I S N Á

l'oune

3/2010



## OBSAH

### Studie a články

Game over? Aktuální témata domácího etnologického studia dětské hry ( <i>Petr Janeček</i> )	155
Tendence ve vývoji dětských her divadelního charakteru ( <i>Dana Bittnerová</i> )	162
Hry a hračky romských dětí ( <i>Jana Poláková</i> )	172
Ke klasifikaci dětských her ( <i>Miroslav Klusák – Miloš Kučera</i> )	185
Bitva pěti armád. Tzv. dřevárny a příbuzné volnočasové aktivity současné mládeže v České republice ( <i>Jana Moravcová</i> )	195

### Fotografická zastavení

Svět zanikajících her – hry s textilními vlákny ( <i>Hana Dvořáková</i> )	208
---------------------------------------------------------------------------	-----

### Proměny tradice

Proměny her strážnických dětí v uplynulém čtvrtstoletí ( <i>Petr Horehled</i> )	214
Pokus o návrat regionálního folkloru do školní praxe ( <i>Alena Schauerová</i> )	215

### Společenská kronika

K životnímu jubileu Barbory Čumpelíkové ( <i>Karel Pavlišťík</i> )	218
Odešel Vladimír Baier ( <i>Zdeněk Vejvoda</i> )	218
Za Věrou Rozsypalovou-Bláhovou ( <i>Zdeněk Vejvoda</i> )	221

### Diskuse

Mravní principy a česká etnologie ( <i>Josef Jančář</i> )	222
-----------------------------------------------------------	-----

### Konference

Kokavské koliesko 2010 – pracovní seminár „Folklór a folkloristika v procesoch komunikácie“ ( <i>Alžbeta Lukáčová</i> )	224
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

### Výstavy

Rok v lidových obyčejích a slavnostech ( <i>Alexandra Navrátilová</i> )	226
-------------------------------------------------------------------------	-----

### Recenze

J. Malina a kol.: Antropologický slovník ( <i>Petr Kokaisl</i> )	227
J. Nosková – M. Ferencová (eds.): Paměť města, veřejné komemorace a historické zlomy v 19.–20. století ( <i>Karel Pavlišťík</i> )	228
D. Veselá: Necht' mu Bůh dá vyrůst ( <i>Lenka Nováková</i> )	228
L. Tarcalová: Hody s právem na Uherskohradištsku ( <i>Eva Večerková</i> )	230
Kol. autorů: 100 let Bartolomějských hodů v Krumvíři ( <i>Jarmila Vrtalová</i> )	230
J. Michl: Legionáři a Československo ( <i>Ferdinand Vrábek</i> )	231
M. Korandová: Všerubský doktor se vrací ( <i>Marta Ulrychová</i> )	232
Z. Vejvoda: Plzeňská věž převyšuje kopce ( <i>Věra Thořová</i> )	232
Slovácko 2008 ( <i>Karel Pavlišťík</i> )	234
Folklor České republiky ( <i>Josef Jančář</i> )	235

### Zprávy

Soubor Žerotín oslavil čtyřicítku ( <i>Petr Horehled</i> )	235
------------------------------------------------------------	-----

### Resumé

236

# GAME OVER? AKTUÁLNÍ TÉMATA DOMÁCÍHO ETNOLOGICKÉHO STUDIA DĚTSKÉ HRY<sup>1</sup>

Petr Janeček

„Náměstí toho města budou plná chlapců a děvčat; ti si budou hrát na jeho náměstích“<sup>2</sup> – citují jednu z nejstarších dochovaných písemných zmínek o hře a hraní v úvodu jedné z nejrozsáhlejších sbírek dětských her vůbec, *Children Games in Street and Playground*, její autoři, angličtí badatelé Iona a Peter Opieovi (Opie – Opie 1969). Citát nalezneme ve Starém zákoně; některé dodnes známé a hrané stolní hry – např. čínské *go* z druhého tisíciletí př. n. l. – jsou však daleko starší. Ani tyto stolní hry však evidentně nejsou hrami nejstaršími. Prvními hrami, alespoň dle interpretací některých archeologických a historických pramenů, srovnávaných se soudobými etnografickými paralelami, byly totiž zřejmě lovecké a později válečné soutěže – tedy hry taktického a strategického charakteru. Jejich primární funkce byla pravděpodobně rituální. Tyto aktivity si zřejmě kladly za cíl magickým způsobem posílit mystická pouta mezi lidskou společností a nadpřirozeným světem, nikoli „bavit se“ v dnešním slova smyslu.

Hra je nepochybně jednou z antropologických univerzálií – nejrůznější formy her a podobných ludických aktivit totiž nalezneme ve všech světových kulturách. Není proto důvod předpokládat, že tomu bylo jinak i v minulosti. Hra a ludické aktivity obecně, jako transkulturní a všelidský prvek, jsou tak s námi pravděpodobně již od samotných počátků lidstva. Člověk je totiž, jak si správně všiml kulturní historik Johan Huizinga, nejen *homo faber*, zajímavý pro etnografy, a *homo narrans*, zajímavý pro folkloristy, ale i *homo ludens*, tedy člověk hravý (Huizinga 2000).

Přes svoji antropologickou univerzalitu stála hra a ludické aktivity dlouho mimo pozornost badatelů – zřejmě pro svou implicitní neserióznost, frivolnost a infantilitu. Studiu her se zprvu začaly věnovat etnografie, folkloristika a antropologie, tedy obory primárně zkoumající jevy stojící mimo dobový filozofický, vědecký a umělecký kánon. Těmto vědám – v čele s folkloristikou – proto patří prvenství ve výzkumu nejen her, ale i dalších nekanonických, exotických a lidových jevů, kterými „seriózní“ vědecké disciplíny a umění dlouho pohrdaly – lidových vyprávění, pověr, obřadů a zvyků. Zakladatelské osobnosti folkloristického studia her, jako byl u nás František Bartoš (1837–1906)

nebo ve Velké Británii Alice B. Gommeová (1853–1938), většinou hry pouze sbírali. Navíc se primárně zaměřovali na hry formalizované a dětské (Bartoš 1888, Gomme 1894; 1898).<sup>3</sup>

Kopernikovský obrat v humanitních a společenských vědách přichází až s knihou kulturního historika Johana Huizingy *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, která předznamenala počátek rozsáhlejšího seriózního zájmu o herní aktivity (Huizinga 1938, česky 1971; 2000).<sup>4</sup> Dalšími paradigmatickými pracemi na téma hra se pak stalo několik dalších studií, které se snažily uchopit tematiku hry obecně – ať už šlo o práce z oblasti věd o kultuře (Caillois 1961, česky 1998),<sup>5</sup> filozofie (Fink 1960, česky 1993), nebo z psychologie (Piaget 1962). Byť většina z těchto děl s pojmem hra zachází z dnešního pohledu relativně volně, svévolně směšuje ludické a mimetické aktivity a zabývá se velkým množstvím různorodých a často nesouvisejících kulturních jevů od dětských formalizovaných her přes obecné principy herního chování až ke hře jako metafoře bytí, žádné další práce věnované hře do povědomí společenskovědní veřejnosti výrazněji nepronikly. Navíc jsou dnes zmiňovaná díla poměrně neaktuální. Např. invaze synkretických interaktivních a multimediálních her, slovy Ivana Wagnera „postmoderních her“ (Wagner 1995), jako jsou hry na hrdiny (rolové hry), LARPy či počítačové hry, rozbila Caillosovy dogmatické klasifikace čtyř základních herních principů jako příslovečný domek z karet.<sup>6</sup>

Vzhledem k tomu, že jsou hry antropologickou univerzálií, není dnes možné zavírat oči ani nad nesporným biologickým základem herních aktivit, tak jak to často činí radikální kulturní deterministé. Přírodní vědy, především etologie a sociobiologie, se výzkumu hravého chování věnují již poměrně dlouho a s překvapivě zajímavými výsledky. Studium her a ludických aktivit by tak mohlo být jedním z tematických center, okolo kterého vznikne skutečná wilsonovská *konsilience* – tedy interdisciplinární spojení přírodních a humanitních věd (Wilson 1999). Nejnovější výsledky bádání tohoto typu můžeme vidět např. v pracích navazujících na antropologická díla Gregory Batesona a Victora Turnera. Obvykle vznikají v prostředí disciplín typu behaviorální antropologie, vývo-

jové psychologie či „hraničních“ věd, jako je memetika nebo komunikační studia.<sup>7</sup>

Úkolem společenských a humanitních věd při studiu her by pak – vedle jejich popisu a klasifikace – měla být především analýza jednotlivých lokálních kulturních rozdílů herního chování. Při tomto bádání je velmi důležitá především precizní práce s pojmy, neboť velké množství jazyků – češtinu nevyjímaje – často nerozlišuje neformalizované, kreativní a mimetické *hraní* (*play* – dětské napodobivé hry, ale i divadlo či hra na hudební nástroj) od rigidnější formalizované *hry* spoutané pravidly (*game*).

Vedle tohoto sémantického problému je studium her komplikováno i implicitním přesvědčením mnoha odborníků, že hra a hraní jsou spojeny pouze se světem dětí. To se ale ukazuje být stále větším omylem, neboť ludické a mimetické aktivity nabývají – především v moderní globalizované společnosti – neustále na významu. Hra tak už zdaleka není pouze privilegiem dětí, bláznů či bohatých a není omezena jen na čas dětství, karnevalu a svátku. Ludické a mimetické aktivity – ať už jde o sport, koníčky či vlastní hry – zasahují do našich životů stále více a stále podstatněji. Jak si všiml jeden z nejpronikavějších analytiků moderní společnosti, sociolog a folklorista Gary Alan Fine, již dnes žijeme podstatnou část našich životů v odpočinkových herních světech (Fine 1989).

Od dětských her na schovávanou a krvavé koleno přes vznešené stolní hry, jako jsou *šach* či *go*, od Nabokovy *Lužinovy obrany* až k hollywoodským filmům *The Game* a *Jumanji*, hra je v naší společnosti přítomná neustále. Významnou roli při studiu současných forem her a hraní by proto měla i nadále zastávat etnologie, obor, jehož primárním úkolem je popis lidské každodennosti, obor, který herní aktivity pro vědecký diskurs kdysi pomáhal objevovat.

### **Aktuální témata domácího etnologického studia hry**

Hra a hraní představují etnologická témata *par excellence* již ze své podstaty; existuje ale i několik zajímavých dílčích tematických oblastí, jejichž výzkumem by mohly domácí etnologické vědy výrazně přispět k obecnému studiu ludických aktivit. Podle našeho mínění se v první řadě jedná o syntetizující klasifikační a katalogizační studium dětských her minulosti, dále sběr a analýzu aktuálních forem dětských her, v neposlední řadě pak vysoce aktuální výzkum synkretických, „postmoderních“ her a jejich stýkání se zábavním a herním průmyslem či masovou a populární kulturou obecně.

### **Syntéza, klasifikace a katalogizace dětských her minulosti**

Hry se společně s dalšími projevy kultury dětí staly objektem zájmu etnografů a folkloristů již v prvopočátcích těchto vědeckých disciplín.<sup>8</sup> Impulsem pro dobové studium dětských her velmi často bylo – vedle snahy o poznání všech aspektů života lidu – implicitní přesvědčení, že jsou to právě hry, které v sobě zachovávají památku na archaické pohanské zvyky, obyčeje a rituály, přesvědčení podporované teorií téměř všech mytologických škol 19. století, na které pak svojí teorií přežitků organicky navázal kulturní evolucionismus, který je v etnologickém diskurzu latentně aktuální dodnes.<sup>9</sup> Přesvědčení, že dětské hry jsou pozůstatkem rituálního chování dospělých, dále pomohly utvrzovat stále četnější soudobé etnografické paralely (Lédl 2007, s. 69). V mnoha kulturách byly totiž skutečně nalezeny příklady obřadních her, lokálně chápaných jako náboženské či magické jednání, majících ale v soudobé evropské kultuře podobu dětských her. Toto přesvědčení dále utvrdily stále propracovanější obecné studie lidského herního chování (Huizinga 2000, Caillois 1998 apod.), které poukázaly na fakt postulovaný již Hansem Naumannem a jeho teorií pokleslého kulturního dědictví (*gesunkenes Kulturgut*) – totiž že velká část evropských dětských her skutečně pochází původně z prostředí dospělých a do dětské kultury tak pouze „spadly“, či radikálněji „tam byly vyhozeny“ (Schmook 1993).

Rekonstrukce historických podob lidského herního chování, o které se snažili raní mytologové a evolucionisté, není samozřejmě možné zcela zavrhnout ani dnes; problémem starších studií je ale fakt, že je často nezajímaly hry samotné. Ty byly naopak považovány za pouhý prostředek k získání znalostí o jiných historických formách kulturního chování – nejčastěji rituálů, zvyků a mytologických představ. Starší i novější studie tohoto typu, ať už byla jejich cílem rekonstrukce archaické mytologie, studium přežitků, či „jen“ snaha o poznání lokálních kulturních specifik, nám ale v první řadě zanechaly obrovské množství dat, která dosud nebyla kvalitně souhrnně zpracována.

Prvořadým úkolem – a velkým dluhem – domácího etnologického studia hry se proto jeví shromáždění a následné klasifikování obrovského množství sebraného historického materiálu o dětských hrách, na jehož základě by mohla být vypracována skutečně fundovaná syntéza.<sup>10</sup> Přes velké množství dílčích studií a nepublikovaných, více či méně kvalitně zpracovaných sběrů k této syntéze

v domácím kontextu bohužel nedošlo. Práce na tomto materiálu by měla ideálně vyústit do formy standardního folkloristického katalogu, vytvářeného podobnou metodikou jako moderní katalogy lidové prózy (Luffer 2006), se zohledněním způsobů, jakými jsou vytvářeny aktuálně zpracovávané domácí katalogy pohádek a tradičních i současných pověstí.

Jedním z výstupů tohoto katalogu by měla být zároveň fungující klasifikace dětských her. Jak již v roce 1975 konstatovala Olga Hrabalová (1975), přestože i v domácím prostředí existuje celá řada dílčích klasifikací, ať už se jedná o zakladatelskou práci Františka Bartoše,<sup>11</sup> klasifikace regionálních a lokálních sbírek, jako je regionální studie *par excellence* – sbírka Zdenky Jelínkové (1954)<sup>12</sup> ze slováckého Horňácka, či dokonce o dosud nepřilíši hodnocený rozsáhlý pokus o panslovanskou ludologickou syntézu (Orlov 1928), zdá se, že fungující moderní klasifikace bude moci být vypracována teprve po důkladné analýze rozsáhlého celku nasbíraného materiálu.<sup>13</sup> Přitom by mělo být rozhodně přihlédnuto ke všem klasifikačním konceptům, které byly vytvořeny na základě obsáhlých korpusů analyzovaných dat. Zde se samozřejmě – vedle celé řady domácích návrhů na klasifikaci (Hrabalová 1958; 1959, pokus o přehled viz Zapletal 1988, s. 59–62) či sbírky her Briana Suttona-Smitha (Sutton-Smith 1972) – nabízí především autoritativní syntéza britských badatelů Iony a Petera Opieových, která třídí dětské formalizované hry na 11 základních typů (Opie – Opie 1969).<sup>14</sup>

### **Sběr a analýza aktuálních forem dětských her**

Roku 1977 zaznamenal terénní výzkum pětice předních domácích folkloristek v novoosídlenecké obci Loděnice u Pohořelic na Znojemsku se 108 žáky neuvěřitelné množství 110 různých dětských formalizovaných her (Hrabalová – Jelínková ad. 1980). O osm let později pak autor populární *Velké encyklopedie her* s úžasem konstatuje, že „...na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let dvacátého století hrály děti v Čechách a na Moravě víc různých her, než zaznamenali v minulém století všichni naši slavní sběratelé dohromady“ (Zapletal 1988, s. 9). Z uvedených závěrů, ale i z výsledků dalších dílčích výzkumů jasně vyplývá, že dětské formalizované hry (tj. hry s pevně danými pravidly) stále představují živou složku lidové kultury současnosti, která si i přes obrovské demografické, sociální a kulturní změny posledních desetiletí podržela obrovskou vitalitu. Navíc je – na rozdíl od jiných kulturních jevů sbíraných národopisci

19. století – dodnes plně autentickou složkou kolektivní spontánní každodennosti, nikoli pouhým folklorismem.

Předběžně se tedy zdá být relevantní myšlenka, že se herní repertoár domácích dětí během posledních stalet značně rozšířil. Dětská herní tradice je dnes možná daleko bohatší a vitálnější než v minulosti. Navíc zřejmě prošla složitým a možná i bouřlivým vývojem – současný stav výzkumu ukazuje, že aktuální dětský herní repertoár vykazuje jen slabou návaznost na „tradiční“ dětské hry zaznamenané v 19. a první polovině 20. století (Hrabalová – Jelínková ad. 1980, s. 34). Jen minimum her zaznamenaných v posledních desetiletích se totiž shoduje s těmi, které nasbíral již František Bartoš a jeho předchůdci i následovníci, přičemž některé hry v kolektivní tradici zanikly zřejmě úplně (např. některé dívčí obřadní hry, dnes šířené spíše uměle nejrůznějšími pedagogickými institucemi a folklorními soubory), často ze zcela zřetelných praktických důvodů (takový osud zřejmě potkal např. hry s fazolemi a lusky). Také dnes nalezneme celou řadu dětských her navazujících na „tradiční“ hry (např. nejrůznější typy her na schovávanou, slepou bábu). Zdá se však, že domácí herní repertoáry – zřejmě díky výraznější mobilitě obyvatelstva a intenzivnějším kontaktům dětí z různých oblastí (např. při víkendových pobytech na chatách a chalupách, dovolených s rodiči či prázdninových táborech) – v posledních desetiletích ztratily kdysi distinktivní lokální rysy, přejaly hry z nadregionálního a částečně i panevropského repertoáru a vytvořily jakýsi unifikovanější celonárodní repertoár s minimem lokálních odlišností, projevujících se spíše ve formě verzí a variant identických her. Pokud taková změna v průběhu 20. století skutečně nastala, je velmi důležité ji velice pečlivě analyzovat – výzkum tohoto typu totiž může výrazně přispět nejen k domácímu etnologickému studiu, ale ke studiu domácích modernizačních procesů obecně.

K provedení tohoto úkolu je bezpodmínečně nutné nejen vytvoření katalogu dětských her minulosti, ale zcela samozřejmě i sběr, analýza a následná klasifikace aktuální vrstvy dětských formalizovaných her. Jako základní zdroje dat bude nutné využít nejen již existující dílčí studie, ale i celou řadu podařených a dosud nepublikovaných absolventských prací (včetně těch z oblasti pedagogiky a psychologie), dosud nepublikované sběry uložené v archivech a muzeích,<sup>15</sup> obrovské bohatství her uložených v nejrůznějších formách v síti Internet či některé informačně velice hodnotné, ale v akademickém diskurzu nedostatečně recipované publikace. Takovou je např. jedna

z nejzajímavějších aplikovaných sbírek dětských formalizovaných her – s velkou znalostí odborné literatury včetně zahraniční – *Velká encyklopedie her. Díl IV.* (Zapletal 1988) či podařená publikace o dětské hře vydaná Regionálním muzeem a galerií v Jičíně, disponující i katalogem her, volně dostupným online (Gottlieb – Klipcová 2007).

Při srovnávacím studiu dětských her je bezpodmínečně nutné synchronně zachytit i jejich sociální, kulturní a historický kontext, který můžeme u starší vrstvy dětských her rekonstruovat jen poměrně obtížně.<sup>16</sup> Kultura dětí totiž mechanicky nelpí na pouhé „tradiční“, ale aktivně recipuje neaktuálnější témata a motivy z oblasti společnosti a kultury (Pospíšilová 2005, s. 116), která – na rozdíl od spontánní kultury dospělých – pak dokáže tradovat poměrně dlouhou dobu.<sup>17</sup> Zajímavým tématem může být i zkoumání aktuálních sociálních a kulturních příčin, proč přežívají právě určité „tradiční“ hry – např. schovávané, hry na slepou bábu, nejrůznější typy škoek či přebírací hry s provázky (Dvořáková 2008, s. 14, Hrabalová 1957, Veselá 2007, s. 83–90), zatímco jiné jim podobné, i přes umělé snahy pedagogických a folklorních institucí o jejich renesanci, postupně zanikají. Domácí etnologie by přitom rozhodně neměla opomíjet ani badatelské výsledky psychologů a pedagogů v čele s pracemi Pražské skupiny školní etnografie (Kučera 1992), jejímž úsilím byla nedávno vydána souborná práce o 1621 dětských formalizovaných hrách hraných na současných školách, která představuje jeden z nejzajímavějších, nejobsáhlejších a pramenně nejhodnotnějších příspěvků k domácímu studiu her vůbec (Klusák – Kučera 2010). Důvody přetrvávající obliby určitých typů her totiž mohou být samozřejmě primárně psychologické. I zde by však měla etnologie jít za postulované psychologické univerzálie o krok dále a pokusit se popsat tyto hry detailněji, s podrobnou deskripcí jejich lokálních verzí, výrazů a kulturních významů, ideálně formou případových studií jednotlivých zajímavých her.<sup>18</sup>

### **Výzkum synkretických her a jejich souvislosti s herním a zábavním průmyslem**

Třetí významnou oblast pro aktuální výzkum ludických aktivit představují soudobé synkretické, „postmod-

erní“ hry, jako jsou již v úvodu zmiňované hry na hrdiny (rolové hry),<sup>19</sup> LARPy a nejrůznější formy počítačových a konzolových her. Tyto typy her jsou pro etnologický výzkum zajímavé především tím, jak v sobě spojují vlastnosti modů lidské expresivní kultury, které v minulosti obvykle nacházíme oddělené (velmi typicky ludických, mimetických a narativních aktivit – tedy kompetitivních her, dramatického a dialogického umění a ústního vypravěčství – Janeček 2005), čímž rozšiřují hru daleko za její klasické huizingovské a caillosovské definice.<sup>20</sup> Zajímaví jsou ale i svojí dosud nebyvalou mírou interaktivity a multimediality, která je spojuje s tzv. novými médii, vyznačujícími se konstruováním virtuálních realit. Výzkum těchto synkretických her je zajímavý i pro jejich úzkou souvislost se zábavním a herním průmyslem či masovou a populární kulturou obecně, pro které jsou na jednu stranu nástrojem k exploataci a komercializaci individuálního volného času, ale které na druhou stranu pro samotné hráče těchto her představují důležitý inspirativní zdroj pro jejich narativní a mimetické aktivity. V neposlední řadě jsou tyto synkretické hry zajímavé i tím, jak se s nebyvalou rychlostí zmocňují témat, jejichž studium si nárokují etnologické vědy, a to často daleko rychleji a důkladněji než odborný diskurz samotný.<sup>21</sup>

### **Závěr**

Předkládaný výčet tří témat pro domácí studia hry si rozhodně neklade nároky na úplnost; pozornost by zcela jistě zasloužily i další aspekty – např. obrovský a dosud nepříliš důkladně analyzovaný svět dětských a mládežnických oddílů s jejich družinovými, táborovými a etapovými hrami, sportovní hry mládeže a dospělých (včetně tzv. adrenalinových sportů a outdoorových aktivit), souvislost her se sběratelskými aktivitami, současná renesance tradičních stolních her v protikladu k oblibě počítačových a konzolových her. Výše prezentovaná témata ale patří jak svou aktuálností, tak návazností na domácí i zahraniční tradici studia ludických aktivit podle našeho mínění k nejzajímavějším, a proto by bylo velice zajímavé v jejich badatelském rozvíjení pokračovat.

### **POZNÁMKY:**

1. Úvodní část předkládané studie představuje rozšířenou a přepracovanou verzi úvodního slova *Hra jako antropologická univerzálie*, uveřejněného ve sborníku Gottlieb – Klipcová 2007, s. 8–9.
2. Zachariáš 8:5.

3. Přehledný souhrn domácího etnologického studia hry uvádějí Jana Pospíšilová (2005, s. 118–121) a Dana Bittnerová (2001), pokus o souhrn folkloristického studia her v období před druhou světovou válkou pak představuje heslo *Games* publikované v *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend* (Fried 1949).



4. Huizingova definice hry: „...svobodné jednání, které je míněné „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného života tím, že se přestrojují za jiné“ (Huizinga 2000, s. 20).
5. Caillois definuje hru jako činnost bytostně: 1. svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivou a radostnou zábavu, 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 hráč 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 (Caillois 1998, s. 31–32).
6. Caillosovy čtyři základní herní principy (agón – soutěž, zápas, alea – náhoda, štěstí, mimikry – napodobování, předstírání a ilinx – fyzická závrať, mámení smyslů) mohou být podle něj ve hrách slučovány jen v určitých kombinacích – s výjimkou kombinace principů soutěživého principu *alea* a napodobivého principu *mimikry*, která je podle něj „zakázaná“, neslučitelná. Celá řada moderních her, jako jsou například hry na *hrdiny/rolové hry* (Fine 1983), *LARPy* či jejich počítačové verze, jako jsou kolektivní online hry hrané tisíci hráči najednou v síti Internet *MMORPG* (Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game – viz <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>) ale v sobě oba tyto principy – soutěživost spočívající v překonávání překážek, popřípadě soubojích mezi jednotlivými hráči, a předstírání fiktivní, fantastické identity, zcela přirozeně kombinují. Svým konstruováním komplikovaných virtuálních světů, které často vyúsťuje v doplňkovou kreativní činnost (např. literární, výtvarná a dramatická tvorba) ze strany jejich hráčů a neustálým dlouhodobým vývojem herní situace, která rozhodně neústí do identického stavu jako na začátku hry, navíc výrazně problematizují i čtvrtý Cailloisův základní rys her jako bytostně neproduktivních aktivit.
7. Přírodní vědy obvykle hledají původ herního chování pomocí pěti základních teorií: *teorie energetického nadbytku*, *teorie relaxace*, *teorie přípravného cvičení*, *teorie atavismu* a *teorie náhradní funkce* (Bláha 2007, s. 29).
8. Pokud pomineme rané dílčí záznamy např. v díle Václava Krolmuse (1845–1851), první samostatnou domácí sbírku dětských her publikoval Štěpán Bačkora již v roce 1855.
9. „Badatelé lidových tradic si již před dlouhým časem všimli, že písně a dětské hry bývají často jen poslední přežívající formou starých náboženských obřadů... Hra na slepou bábu má své počátky v původních postupech, které se užívaly při volbě lidské oběti“ (Lédl 2007, s. 67).
10. Kterou např. ve slovenském kontextu představuje souhrnná práce Klimenta Ondrejky (1976).
11. František Bartoš dělí dětské venkovské hry druhé poloviny 19. století na šest základních skupin – 1. *Hry drobných dětí*, *Hry společenské*, *Hry závodní a zápasné* (ty dělí dle věku hráčů), 2. *Hry v míč*, 3. *Hry v blechu a špačka*, 4. *Hry s fazolemi a lusky*, 5. *Hry s vyrobenými nástroji*, 6. *Dívčí jarní hry doprovázené zpěvem* (ty dělí dle používaných herních pomůcek).
12. Zdenka Jelínková člení dětské hry moderněji – na 1. *Pohybové hry*, 2. *Pohybové hry s náčiním*, 3. *Pohybové hry se slovním doprovodem*, 4. *Smyslové a společenské hry*, 5. *Drobné hry a zábavy*, 6. *Obřadní hry*, 7. *Rozpočítavadla a říkadla* (Jelínková 1954).
13. *Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska* představuje první krok k budoucí klasifikaci dětských her. Heslo *Dětské hry* propouje tříditi hry hned podle několika klasifikačních kritérií: 1. z *hlediska herní sezóny*, 2. z *hlediska pohlaví hráčů*, 3. z *hlediska herního obsahu* – ty dělí na a) *hry nepohybové, prováděné na místě*, b) *hry pohybové*, c) *hry končící přetahováním*, d) *hry s ustálenými předměty*, e) *obřadní hry*, a konečně 4. z *hlediska charakteristických herních prvků* – a) *hry s heslem či povelím*, b) *hry s dialogem*, c) *hry s říkadlem*, d) *hry se zpěvem*, e) *hry s vyprávěním*, f) *hry s hádankou*, g) *hry s pozornostními prvky*, h) *hry s výtvarně tvoivými prvky*, ch) *hry s tělocvičnými prvky*, i) *hry s prvky závodními, soutěživými, honičky* (Mišurec 2007). Z mnoha ohledů může být inspirativní i prosté dělení her na 1. *Pohybové hry* (podstatu těchto her tvoří pohyb a měření sil, rychlosti či obratnosti), 2. *Manipulační hry* (hry spočívající ve specifickém zacházení s určitým předmětem), 3. *Tematické hry* (napodobivé hry „na něco“), 4. *Konstruktivní hry* (výsledkem těchto her je nějaké dílo, předmět) a 5. *Didaktické hry* (vedou k určitému výchovnému účelu) – viz Bláha (2007, s. 33). Inspirativní návrh na třídění dětského folkloru jako celku proponuje Hrabalová (1959).
14. Tato pravděpodobně nejpropracovanější moderní klasifikace dětských her dělí tyto aktivity na 1. *Honičky*, 2. *Chytačky*, 3. *Hledačky*, 4. *Lovecké hry*, 5. *Závodivé hry*, 6. *Soubojové hry*, 7. *Hry vydrže a síly*, 8. *Bravury*, 9. *Hádanky*, 10. *Dramatické hry* a 11. *Napodobivé hry* (Opie 1969).
15. Viz např. fondy Etnologického ústavu AV ČR, v.v.i, pracoviště Brno čítající cca 7000 zápisů dětských her (Pospíšilová 2005, s. 119).
16. Skvělý příklad studie zkoumající transmisi dětských formalizovaných her v jejich sociálním kontextu představuje Bittnerová 1999.
17. Např. anglické děti ve svých hrách v šedesátých letech 20. století aktivně přehrávaly aktuální událost atentátu na amerického prezidenta Johna F. Kennedyho (Opie 1969), americké děti ve čtyřicátých letech 20. století zase aktuální válku s Japonskem (Potter 1949, s. 339). Mnoho dětských her ale v sobě zachovává památku na daleko archaičtější historické události – především se to týká rozpočítadel doprovázejících hry. Např. nejrozšířenější rozpočítadlo amerických dětí s textem [*Eeny, meeny, miny, mo, catch a nigger by a toe Enyky benyky klíky vec, chytni negra za palec* – překlad P. J.] v sobě nepochybně uchovává vzpomínku na dobové diskuze o Zákonu o uprchlých otrocích z roku 1850, které děti vyslechly u svých rodičů – verze tohoto rozpočítadla v sobě dlouho uchovávaly rozdíly v přístupu k uprchlým otrokům mezi státy severní Unie a jižanské Konfederace (Potter 1949, s. 340). Podobné vlastnosti má ostatně dětský folklor obecně – např. současné dětské parodické rýmovačky typu *Skákal Klaus přes Bauhaus* svojí poetickou zkratkou s dětskou genialitou vystihují fázi ekonomické transformace a raného kapitalismu devadesátých let 20. století možná výstižněji než jiné autorské formy uměleckých výpovědí (Votruba 2007). Právě hledání odrazu dobových společenských a kulturních fenoménů v dětských hrách se zdá být badatelsky plodnější než hledání jejich souvislostí s archaickými mytologickými soustavami, tak jak to činili např. domácí národopisci u dívčích obřadních jarních her typu hra na Elišku (Herličku, Lišku – viz Orlov 1928, s. 120–123 aj.)

18. Případové folkloristické studie by si zasloužily především dramatické hry menších dětí, které disponují svébytnou poetikou, libují si v popisu vyhocených situací a svými náměty někdy připomínají tradiční numinózní pověsti či dokonce novodobé filmové thrillery. Tyto hry – pokud pomíneme jejich aktivní závěrečnou část, obvykle ústící do krátké honičky – jsou postaveny na hraní předem určených rolí, deklamaci předem určených vět a ritualizovaném opakování, díky čemu připomínají i magické nebo náboženské obřady. Typickým příkladem takové hry je *Hra na krvavé koleno*, jejíž hororová poetika a ritualizované, postupně gradující napětí z ní tvoří stabilní prvek repertoáru dnešních dětí ve věku 5 až 12 let. Na základě předběžného výzkumu autora se zdá, že základní struktura této hry je minimálně od čtyřicátých let 20. století v nejméně třech základních variantách známá po celé České republice, přičemž jejími hlavními variabilními prvky – vedle drobných změn expozice – jsou deklamovaná říkanka (v dnes nejrozšířenější verzi původně zřejmě inspirovaná Erbenovou *Svatební košilí*, běžnou součástí školní četby) a pojmenování role zlé démonické bytosti. Zatímco v posledních třiceti letech je tato bytost v Čechách obvykle označována jako *Krvavé koleno* (původně jméno polního démona tradiční lidové kultury, příbuzného *žitholce* či *žitné bábě*, nyní amorfního pedagogického „strašidla“), na Moravě jako *Krvavý dědek*, ještě na počátku padesátých let 20. století kolovaly na slováckém Hornácku varianty této hry označované jako *Na krvavého muže* či *Na ohnivú bečku* (Klusák – Kučera 2010, s. 175–176, 369–372, Pospíšilová 2005, s. 134, Jelínková 1954, s. 82–84, Hrabalová – Jelínková ad. 1980, s. 34, Zapletal 1988, s. 343–345, Skopová 2008, s. 30–31). Verze této dodnes velice oblíbené dětské hry nalezneme např. i na sousedním Slovensku, kde bývá označována jako hra *Na smrtku*, v sousedním Německu a Rakousku, kde bývá hrána jako *Na čarodějnicí ve sklepě* (zde dokonce vznikla srovnávací monografie věnovaná přímo této hře – Schier-Oberdorfer 1985), ve Velké Británii, kde byla zaznamenána již na konci 19. století pod názvem *Dědek ve studni* (Opie 1969, s. 305–307) i v Austrálii a na Novém Zélandu, kde je známá jako *Duch na zahradě* (Sutton-Smith 1972, s. 46–48). Tato hra si rozhodně zaslouží větší pozornost etnologů už proto, jak výrazně zasáhla domácí uměleckou a populární kulturu – od dětských knih (Krátký 1961) a dětských divadelních her (Goldflam 2007, Tate iyumni 2009) až k textům domácí rockové skupiny Zuby Nehty (<http://www.noise.cz/zubynehty/krvkol.HTM>).
19. K základním textům analyzujícím hry na hrdiny patří vedle zakladatelské studie Finea (Fine 1982) především Mackay 2001, Szeja 2004 a Williams 2006. Kompletní verze osmi nepublikovaných absolventských prací na téma her na hrdiny, obhájených na domácích vysokých školách, lze společně s několika dalšími texty nalézt na internetové adrese <http://studierpg.unas.cz>.
20. Aktuální inspirativní pohledy na hry obecně je proto vhodné hledat také v publikacích autorů zabývajících se právě těmito moderními typy her. Např. známý designér počítačových a stolních her Chris Crawford (2003) definuje hru jako *interaktivní aktivitu zaměřenou na dosažení určitého cíle, ve které vystupují aktivní činitelé, se kterými navzájem interagující hráči soupeří (přičemž těmito činiteli mohou být i hráči samotní)*. Hra je podle Crawforda *formou umění či zábavy (dle toho, zda je provozována pro sebe samou, či za účelem zisku), která je interaktivní (tím se liší například od literatury či filmu), která má určitý cíl (tím se liší od pouhé hračky), která v sobě zahrnuje aktivní činitele, proti kterým je nutné soupeřit (tím se liší od hádanek a hlavolamů) a aktivně s nimi přítom interagovat (tím se liší od sportovních soutěží a závodů)*.
21. Příkladem může být např. úspěšná společenská hra *Černé historky (Black Stories)* německého autora a sběratele Holgera Bösche, nedávno přeložená do češtiny. Ta je komerčním zpracováním oblíbené dětské a mládežnické folklorní hry hororově-detektivních hádanek (*Horror-Rätsel*), které dosud nebyla věnována důkladnější odborná pozornost (Brill 1996, Janeček 2007, s. 99). Ze zde obsažených padesáti „černých historek“, detektivně-hororových slovních her v podobě záměrně komplikovaných až absurdních situačních hádanek, patří jedenáct narativů k mezinárodně rozšířeným klasifikovaným současným pověstem (jedná se o typy *Potápěč na stromě*, *AIDS Mary*, *Motocyklista bez hlavy*, *Ztracená manželka*, *Betonový cadillac*, *Smrtící jméno*, *Příbuzný v urně*, *Auto smrti*, *Krádež ledviny*, *Zmizelá babička* a *Úsporný automobil* (Brunvand 1993, v českém kontextu Janeček 2006), přičemž drtivá většina ostatních je jimi buďto inspirována, nebo se svou poetikou blíží buď jim, nebo dětským pseudo-thrillerům (Janeček 2007). Podobně těžší z popularity „městských legend“ (současných pověstí) i oblíbená britská znalostně-hádková hra *Urban Myth. The Truth Is In Here* (London: Rumba Marketing 2005). Ta ve svých 194 otázkách prezentuje nejen tyto pověsti, ale i fámy, pověry, smyšlenky a novinářské kachny včetně historických a kulturních kuriozit a běžných vědomostí získaných v rámci školní výuky v pestré popkulturní směsici, kterou dělí na šest tematických kategorií, nápadně připomínajících rubriky současných bulvárních médií: *Celebrity*, *Zdraví*, *Zločiny*, *Svět*, *Příroda* a *Život*.

## LITERATURA:

- Bačkora, Š. 1855: *Dětské hry a zábavy*. Praha: Štěpán Bačkora.
- Bartoš, F. 1951 (1888): *Naše děti. Jejich život v rodině, mezi sebou a v obci, jejich poesie, zábavy, hry i společné práce*. Praha: Nakladatelství Vyšehrad.
- Bittnerová, D. 2001: Dětská hra a etnologie. *Pedagogika* 4, s. 514–524.
- Bittnerová, D. 1999: Transmise dětských formalizovaných her v herním repertoáru dětské skupiny. *Český lid* 86, s. 311–325.
- Bláha, J. 2007: Homo ludens. In: Gottlieb, J. – Klipcová, B. (eds.): *Za hrou do muzea – a zpět!* Jičín: Regionální muzeum a galerie v Jičíně, s. 29–35.
- Brill, O. 1996: *Horror-Rätsel – Erhebungen zu eine neuen Erzählgattung. Fabula* 37, s. 28–37.
- Brunvand, J. H. 1993: *The Baby Train and Other Lusty Urban Legends*. New York: W. W. Norton.
- Caillois, R. 1998: *Hry a lidé. Maska a závrat*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Crawford, Ch. 2003: *Chris Crawford on Game Design*. Berkeley: New Riders.
- Dvořáková, H. (ed.) 2008: *Hanák na Pacifiku. Zapomenutá osobnost Františka Pospíšila*. Brno: Moravské zemské muzeum.
- Fine, G. A. 1989: Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds. *Sociology of Sport Journal* 6, č. 4, s. 319–334.
- Fine, G. A. 1983: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Fink, E. 1993: *Hra jako symbol světa*. Praha: Orientace.
- Fried, J. 1949: Games. In: Leach, M. – Fried, J.: *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*. New York: Funk and Wagnalls, s. 431–439.
- Goldflam, A. 2007: *Krvavé koleno a jiné pohádky*. Plzeň: Divadlo Alfa.

- Gomme, A. B.: <sup>2</sup>1984 (1894–1898): *The Traditional Games of England, Scotland and Ireland*. London: Thames and Hudson.
- Gottlieb, J. – Klípcová, B. (eds.) 2007: *Za hrou do muzea – a zpět!* Jičín: Regionální muzeum a galerie v Jičíně.
- Hrabalová, O. – Jelínková, Z. – Pospíšilová, J. – Šrámková, M. – Toncová, M. 1980: Jak žije folklor mezi dětmi. *Národopisné aktuality* 17, s. 31–38.
- Hrabalová, O.: 1972 – Dětský folklór. K současnému stavu jeho českých pramenů a literatury. *Český lid* 62, s. 140–150.
- Hrabalová, O. 1959: K dětskému folklóru a jeho třídění. *Český lid* 46, s. 97–103.
- Hrabalová-Kadlčíková, O. (ed.) 1958: *Svobodová-Goldmannová, Františka: Říkadla a hry slováckých dětí*. Gottwaldov: Krajské muzeum v Gottwaldově.
- Hrabalová, O. – Brewster, P. G. 1957: A Czechoslovak Cat's Cradle Series. *Československá etnografie* 5, s. 176–183.
- Huizinga, J. 2000: *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Janeček, P. 2007: Dětský numinózní slovesný folklor a jeho mezinárodní paralely. In: *Dětský folklor dnes (proměny funkcí)*. Strážnice: Národní ústav lidové kultury, s. 90–105.
- Janeček, P. 2006: *Černá sanítka a jiné děsivé příběhy. Současné pověsti a fámy v České republice*. Praha: Plot.
- Janeček, P. 2005: Szeja, Jerzy: Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej. *Lidé města / Urban People. Revue pro antropologii, etnologii a etologii komunikace*, č. 3, s. 235–237.
- Jelínková, Z. 1954: Dětské hry a říkadla z Hornácka. Praha: SNKLHU.
- Klusák, M. – Kučera, M. 2010: *Dětské hry – Games*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Nakladatelství Karolinum.
- Krátký, R. 1961: *Bubáci aneb Malý přírodopis duchů, přízraků a strašidel*. Praha: SNDK.
- Kučera, M.: 1992: *Školní etnografie. Přehled problematiky*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze.
- Lédl, J. 2007: Kultury a (jejich) hry. In: Gottlieb, J. – Klípcová, B. (eds.) 2007: *Za hrou do muzea – a zpět!* Jičín: Regionální muzeum a galerie v Jičíně, s. 66–75.
- Luffer, J. 2006: Typologická klasifikace lidových pohádek a pověstí v mezinárodním kontextu. *Český lid* 93, s. 287–302.
- Mackay, D. 2001: *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland.
- Mišurec, Z. 2007: Dětské hry. In: Brouček, S. – Jeřábek, R. (eds.): *Lidová kultura. Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska. 2. svazek*. Praha: Mladá fronta, s. 132–133.
- Ondrejka, Kliment: 1976 – *Tradičné hry deti a mládeže na Slovensku*. Bratislava: Veda.
- Opie, I. – Opie, P. 1969: *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press.
- Orlov, S. P. 1928: *Hry a písně dětí slovanských. Rozbor po stránce námětové, literární a hudební, klasifikace a praktická sbírka 500 dětských písní a her všech národů slovanských*. Praha: Československá obec sokolská.
- Piaget, J. 1962: *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pospíšilová, J. 2005: Kultura dětí. In: Tyllner, L. (ed.): *Kultura. Společnost. Tradice. I. Soubor statí z etnologie, folkloristiky a sociokulturní antropologie*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, v.v.i.
- Potter, Ch. F. 1949: Eeny, Meeny, Miny, Mo. In: Leach, M. – Fried, J.: *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*. New York: Funk and Wagnalls, s. 339–340.
- Schier-Oberdorfer, U. 1985: *Hex im Keller. Ein überleiftes Kinderspiel im deutschen und englischen Sprachbereich*. München: Vereinigung für Volkskunde.
- Schmook, R. 1993: *Gesunkenes Kulturgut, primitive Gemeinschaft: der Germanist Hans Naumann (1886–1951) in seiner Bedeutung für die Volkskunde. Beiträge zur Volkskunde und Kulturanalyse, Band 7*. Wien: Gesellschaft für Volkskunde der Universität Wien.
- Skopová, K. 2008: *Dětské hrátky půl století zpátky aneb O dětském světě v polovině minulého století*. Praha: Akropolis.
- Sutton-Smith, B. 1972: *The Folkgames of Children*. Austin: American Folklore Society.
- Szeja, J. 2004: *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Tate iyumi 2009: *Krvavé koleno*. Praha: Skarabeus, Dětský turistický oddíl.
- Veselá, J. 2007: Hry jako svědectví doby a života lidí. In: Gottlieb, J. – Klípcová, B. (eds.): *Za hrou do muzea – a zpět!* Jičín: Regionální muzeum a galerie v Jičíně, s. 76–110.
- Votruba, A. 2009: *Namažeme školu špekem. Současná folklorní poezie dětí*. Praha: Plot.
- Wagner, I. 1995: *Svět postmoderních her*. Jinočany: H+H.
- Williams, P. J. 2006: *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland.
- Wilson, E. O. 1999: *Konsilience: Jednota vědění. O nezbytnosti spojení přírodních a humanitních věd*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
- Zapletal, M. 1988: *Velká encyklopedie her IV. Hry ve městě a na vsi*. Praha: Olympia.

## Summary

### GAME OVER? ACTUAL THEMES OF CZECH ETHNOLOGICAL RESEARCH OF A CHILDREN'S GAME

Ethnology plays an essential role in the research of games and play in academical discourse. Ethnology was one of the first scientific fields which began to deal with ludic activities – first, of course, mainly with collection and classification of children's formalized games. Ethnology can contribute to the academical study of games and play in a significant way even today when also other humanities and social sciences, such as psychology and pedagogy, deal with the theme. Ethnological research of games should be aimed especially at collection, description, classification and interpretation of the local cultural variants of gaming behavior. Among the most actual themes of Czech ethnological research of games are compilation of a catalogue and synthetic interpretation of historical children's games, collection, classification and analysis of contemporary children's games and – last, but not least – the collection, classification and analysis of contemporary syncretical games including the research of their relation to the entertainment and gaming industry and the popular and mass culture.

**Key words:** children's games, children play, ludic activities, tabletop games, gaming industry, Czech ethnology, Czech Republic.

# TENDENCE VE VÝVOJI DĚTSKÝCH HER DIVADELNÍHO CHARAKTERU

*Dana Bittnerová*

Hra, v tom myšleno i dětská hra, je kulturní fenomén, který nabývá nejrůznějších podob. Právě z tohoto důvodu ji badatelé nedefinují z hlediska formy a obsahu, ale zaměřují se na postižení jejího vztahu k realitě (Huizinga 1971, Caillois 1998, Fink 1993, Sokol 2007). Z hlediska disciplíny jako je folkloristika ovšem nelze zcela rezignovat na hledání formální a obsahové roviny podoby folklorního jevu. Z tohoto důvodu folkloristé vymezovali jednotlivé typy her, které systematicky sbírali a podrobovali analýze.

Největší pozornost věnovala folkloristika hrám divadelního charakteru (Beneš 1990), které byly tematizovány v kontextu dětských folklorních projevů, resp. dramatickým lidovým hrám (Zilynskij 1956, 1967, 1968), u nichž bylo naopak zdůrazňováno jejich sepětí s kulturou dospělých. Typ her, který teoreticky vymezili Peter Bogatyrev (1940) a později Bohuslav Beneš (1990), je založen na dramatizaci děje, na přítomnosti příběhu, který hra rozvíjí buď v celém svém průběhu, nebo jej navozuje v části hry, kdy je většinou herní ouverturou. Příběh pak jednoznačně plní klíčovou funkci, podle níž rozpoznáme drama, přijetí nové herní identity hráčů. Bogatyrev u her divadelního charakteru kladl důraz na přítomnost slovesné složky, přesněji na přítomnost řečové dialogické formy podpořené divadelní mimikou. Tento přístup byl s největší pravděpodobností ovlivněn do té doby dominujícími sběry dětských her. Beneš (1990) o půlstoletí později již uvažoval šíře. Hovoří o zápletce, která příběh a tedy i přeměnu hráčů navozuje. Souhlasí sice s Bogatyrevem, když tvrdí, že dramatická zápletka je budována na základě dialogu, avšak ukazuje, že vedle toho může být ustavena také prostřednictvím monologické říkanky či její redukce. Řikanka může být takto přeměněna do řečového povelu, nebo do gesta. Lze však uvažovat ještě dále a přítomnost dramatické zápletky spatřovat i v rozdělení a pojmenování rolí (např. Mrázík), v pojetí herního prostoru jako scény (např. pojmenování mety ve hře Na sviňu (srov. Štěpánek 1899), někdy dramatický děj připomíná pouze název hry. Dá se tedy říci, že dětské hry divadelního charakteru jsou zpravidla kolektivními, s pevnými pravidly, s propracovanou či naznačenou dějovou kostrou a v řadě případů mají i svůj osobitý kolorit. Proto jsou i z hlediska zájmu badatelů, kteří se věnují analýze kulturních jevů, snadno uchopitelné a popsitelné. To je také důvod, proč nesorové sběratel-

ství českého a moravského folkloru nikdy neopomenuli dětské hry tohoto typu zařadit do svých sbírek a proč je jejich pokračovatelé následovali (zatímco hry „z prosta tělocvičné“ často nechávali stranou, byť jejich existenci registrovali).

Základy fondu českých a moravských dětských her divadelního charakteru položili badatelé a sběratelé, kteří působili okolo poloviny 19. století. První publikovaná sbírka věnovaná výhradně prezentaci dětských her, jejímž obsahem se staly kromě jiných právě hry divadelního charakteru, vzešla z aktivit pedagoga Štěpána Bačkory (1855).

V etnologické literatuře mají však čelnější místo sběry Františka Sušila (1951, původně 1859) a Karla Jaromíra Erbena (1984, původně 1864). Na ně pak navázala řada dalších autorů, kteří v druhé polovině 19. století pokračovali v cílených i příležitostných záznamech dětských her, nikoli již pouze divadelního charakteru. Také ve 20. století se dětské hry divadelního charakteru staly předmětem systematického zájmu. V prvních desetiletích byla jeho cílem dokumentace, např. sběr Františky Svobodové-Goldmannové (1958, dokončený v roce 1911). Po polovině 20. století se stal dalším podnětem kontext rozvoje činnosti dětských folklorních souborů (např. Jelínková 1954) a od osmdesátých let 20. století pak byly dětské hry divadelního charakteru zapisovány v rámci výzkumů, které se zaměřovaly na řešení otázek vztahujících se k problematice dětské kultury (Pospíšilová 1990, 1993; Marholdová 1997; Bittnerová 1999). V současné době se badatelé opět vracejí k cíleným sběrům a prezentaci dětských her, a to v kontextu dětských her vůbec (Skopová 2008, Klusák – Kučera 2010).

Dětské hry a zejména sledované hry divadelního charakteru se postupně staly i předmětem dalšího zpracování, tematizace a analýzy. Ve dvacátých letech 20. století byly vypracovány první systematiky, které vnitřně kategorizovaly tento typ her (např. Micka 1925, Orlov 1928), a na ně navazovali po polovině století další badatelé.

Hry divadelního charakteru inspirovaly však badatele také k provádění komparativních analýz. Ve dvacátých letech Semjon Petrovič Orlov (1928) sestavil sbírku jazykových paralel a variant dětských her slovanských národů s myšlenkou dokumentovat slovanskou vzájemnost. Na

tento počín do jisté míry navázal v padesátých a šedesátých letech 20. století Orest Zilynskyj (1956, 1967, 1968), který hledal kořeny jednotlivých her a cesty jejich migrace v rámci západoslovanského a východoslovanského prostoru. Nelze opomenout ani přístupy, které v osmdesátých letech na hry divadelního charakteru nahlížely v kontextu komunikace v dětské skupině (viz výše) a hodnotily je z hlediska jejich místa a významu v dětské kultuře.

Na analytický přístup k dětským hrám tohoto typu navazuje i předkládaná studie, která si klade otázku vývoje repertoáru her divadelního charakteru. Chce zodpovědět, co je stabilní složka, a naopak v jakých ohledech se hry divadelního charakteru a jejich skladba proměňují a jaké jsou tendence v jejich současném repertoáru. Cílem textu je porovnat dva soubory dětských her divadelního charakteru s ohledem na dvě vybrané obsahové roviny hry:

1. První rovinou je otázka tématu hry, tedy tematická oblast, v rámci níž hráč přijímá novou herní identitu.
2. Druhou rovinou jsou strukturální motivy, které jsou uzly dějového sledu, motivy, které se podílejí na výstavbě příběhu dramatické zápletky. V této souvislosti budou sledovány jednak strukturální motivy, jež se podílejí na ději, jednak charakteristika herních rolí. Pozornost bude věnována i dramatickým výrazovým prostředkům, které se na představení podílejí.

Stranou, s ohledem na rozsah práce, je ponechán rozbor kompozičních prvků samotné hry. Jejich analýza, tedy analýza spektra výrazových prostředků, herního pohybu, postupů a figur, by nabídla třetí rovinu pohledu na vývoj dětských her divadelního charakteru.

Základ analýzy představují dva do jisté míry srovnatelné sběry dětských her. Východím se stal soubor současných dětských her divadelního charakteru, který vznikl v průběhu výzkumu herních aktivit dětí na základních školách v letech 1992–2004. V rámci této účelové sbírky herního repertoáru dětí tří pražských škol<sup>1</sup> bylo zapsáno 27 her sledovaného typu. Do souboru byly zařazeny pouze ty, které děti hrály na základě vlastní volby, nikoliv z iniciativy a za přítomnosti pedagoga jako administrátora hry. Hledání srovnatelného staršího sběru, vhodného pro komparaci, ovšem nebylo snadné a konečná volba není jednoznačná. Podmínkou byl dostatečný časový odstup sběru, srovnatelný záběr her a lokální určení. Na základě vytyčených kritérií byl posléze zvolen soubor her divadelního charakteru obsažený ve sbírce *Dětské hry a zábavy* od Štěpána Bačkory (1855). Toto rozhodnutí ovlivnilo několik skutečností. V první řadě sbírka, která vznikla z iniciativy

pedagoga a nikoliv sběratele s hlavním zájmem o folklor, obsahuje poměrně široký repertoár v té době hraných her. Nesoustřeďuje se tedy pouze a především na hry s rozvinutou folklorní složkou a na hry odkazující k starším vrstvám lidových dramatických her či obřadům, jak tomu je do jisté míry u dobových, primárně folklorních sběrů, např. u Erbena (1984). Dalším důvodem se stala geografická blízkost. Přestože Bačkora neuvádí místo sběru, lze předpokládat, že popisy her získával v prostředí, v němž se pohyboval a kde měl kontakty, tedy především v Praze a okolí. Na základě této úvahy byla proto Bačkorově sbírce dána přednost před z folkloristického hlediska hodnotnějším a věrohodnějším sběrem F. Svobodové-Goldmanové (1958), který uskutečnila na počátku 20. století na Slovácku. Soubor her divadelního charakteru, které byly zařazeny do Bačkorovy sbírky, čítá 73 her.<sup>2</sup>

### **Komparace dvou souborů her divadelního charakteru**

Velký časový odstup, který vzdaluje oba zvolené soubory her divadelního charakteru je, jak bylo uvedeno, cílený. Dynamika folkloru a v současnosti zejména dětského folkloru (Sirovátka 1983) je ovlivněna jak transmisí výchozích forem, tak procesy aktualizace a inovace. Dlouhý časový horizont 150 let tak může lépe ukázat na sledované tendence ve vývoji dětských her divadelního charakteru.

Prvním zjištěním, které vyplývá z porovnání obou souborů, je ztráta genderového rozlišování her divadelního charakteru. Zatímco Bačkora (podobně jako další sběratelé druhé poloviny 19. století) uvádí, že hru hrají dívky či chlapci, není genderově určena, dnešní hry tohoto typu jsou již společné, tedy nejsou chápány jako výlučně dívčí či výlučně chlapecké.

Druhým zjištěním je redukce počtu zapsaných her. Bačkorův sběr obsahuje téměř třikrát tolik her divadelního charakteru, než nabízí současný herní repertoár. Toto poznání není v zásadě překvapující. Odráží skutečnost, že v průběhu sledovaného období došlo ke vzniku nových herních a volnočasových aktivit, jimž ustoupily ty původní, tradiční. Redukce her divadelního charakteru, vázaná na změnu ve struktuře herních a volnočasových aktivit, pak souvisí se skladbou hráčských skupin, s místy vhodnými ke hře a s proměňujícím se časovým rozvrhem dětí.

Zatím co v 19. století se hry realizovaly v rámci dětských skupin, jež tvořily děti od šesti až sedmi do dvanácti let (Scheufler 1981), v současné době převládá model „ročníkové“ homogenních skupin, které kopírují třídní kolektivy či věkově určená zájmová uskupení. Navíc aktuální

počet dětí, které se setkají ke společné hře, se mění, což souvisí s časoprostorovými možnostmi hrát hry daného typu.

Mezi místy vhodnými ke hře divadelního charakteru v městském prostředí Prahy již nedominují soukromé byty, zahrady či louka (na pastvě). Hry se nejčastěji odehrávají v rámci školních družin, kde se pohybuje dostatečný počet potencionálních hráčů. „Jít ven“ (na ulici, hřiště), popř. setkat se i jinde s větším počtem dětí, s nimiž by bylo možno hrát hru divadelního charakteru, je pak podmíněno konkurencí jiných činností, ale i obavou rodičů o bezpečnost dětí. Právě proto si děti vystačí s daleko menším počtem těchto her. Tendence „nehrát si venku“ se promítá ještě do jedné výrazné změny – v realizaci dětských her divadelního charakteru se vytratila sezónnost (Erben 1984).

K redukci aktivní znalosti dětských her divadelního charakteru dochází rovněž v důsledku časového omezení, kdy se širší hráčská skupina může vůbec setkat. Zároveň ovšem volný čas kontrolovaný dospělými přináší do povědomí dětí další nové hry tohoto typu. Jsou to nejčastěji pedagogičtí pracovníci, kteří čerpají inspiraci ze soupisů her a různých příruček (např. Zapletal 1986). Variabilita jejich volby je značná a orientuje se i na některé tradiční hry, které již nejsou dětmi samostatně provozovány (např. Na řemesla, Na Adama). Intervence dospělých působí i na inovaci dětského herního repertoáru, takže některé hry přecházejí do aktivní znalosti dětí (např. Mafie).

V neposlední řadě bylo třeba zodpovědět otázku, kolik her z Bačkorova souboru (73) zůstalo dodnes součástí herního repertoáru dětí, tedy do jaké míry působí proces folklorní transmise v této oblasti. Na problém lze nahlížet ze dvou úhlů. Na jednu stranu je zřejmé, že pouze osm her divadelního charakteru (jejich variant)<sup>3</sup> se udrželo v aktivní znalosti dětí i po 150 letech. Z hlediska celkového poměru se jedná asi o 12%. Na druhou stranu, při pohledu na skladbu současného získaného herního repertoáru, lze konstatovat, že téměř jedna třetina současných her vychází a navazuje na herní tradici poloviny 19. století.

Při kladení si otázky vývoje či vývojových tendencí her divadelního charakteru není ovšem možné se spokojit s mechanickým porovnáním rozsahu a účelu tohoto typu her. Cílem je sledovat změny v rovině obsahové, tedy v rovině témat a strukturálních motivů.

### **Téma her divadelního charakteru**

Problematiku tématu, resp. významových okruhů her divadelního charakteru, tedy otázku, v rámci jakého kon-

textu přijímají hráči herní identitu, řešil v české literatuře již Orest Zilinský. Na základě analýzy nejstarších vrstev her divadelního charakteru (v jeho terminologii dramatických lidových her) stanovil celkem sedm nejčastějších motivů: dravec a domácí zvířata, zemědělská výroba (pěstování rostlin, trhání rostlin, zpracování rostlin), prezentace řemesel, hledání prstenu, přechod přes střežené místo, námluvy a andělé a čerti. Podle jeho výkladu se *náměty shlukují v omezeném počtu významových okruhů, jejichž atraktivnost trvá po celý vývoj* (Zilinský 1968, s. 185). Baudel stanovil šest okruhů: napodobení charakteristických pohybů a rysů chování zvířat, napodobení pracovních postupů a růstu rostlin, překonávání překážek, ohrožení dravcem, erotická volba a námluvy, charakteristika vybraných povahových rysů – sociální vztahy.

Zilinského členění je pro posouzení repertoáru dětských her divadelního charakteru inspirativní, ovšem ve své podstatě limitní. V řadě ohledů se jednotlivé významové okruhy ve vztahu k dětským hrám překrývají, jiné naopak chybí. Z tohoto důvodu je třeba bohužel reorganizovat na toto členění a nabídnout kategorizaci méně sofistikovanou, pro účely analýzy však vhodnější. Účelová kategorizace pracuje se čtyřmi základními kategoriemi:

1. sociální role v dobové společnosti
2. příroda
3. víra a věské představy
4. podoby věcí

Do první, v zásadě nejrozmanitější kategorie patří hry tematizující oblast sociálních rolí příslušníků dobové společnosti. Z hlediska dramaturgie her je pak téma sociálních rolí rozvíjeno ve čtyřech různých polohách. Frekvencované je zejména zpodobňování profesí ve společnosti, dále dramaturgie mezilidských vztahů v rodině a společnosti – velmi často se jedná o hry, v nichž se hráčům nabízí identita společensky marginalizovaného jedince. Zvláštní skupinu tvoří dramaturgie volby partnera (hry erotického typu), tedy hry, které odborníci spojují s nejstarší vrstvou obřadních her (Zilinský 1968). Poslední tematický okruh se vztahuje k dramaturgii sociálních rolí, které evokují společenské uspořádání a na ně vázané jednání, jejichž znalost je zprostředkována (např. historickou pamětí, četbou, divadlem).

Druhá tematická kategorie odkazuje na přírodu, tedy svět rostlin, zvířat a přírodních jevů a jejich vzájemné vztahy. I ji lze vnitřně členit podle témat hry: řeší buď vztahy mezi zvířaty či přírodními jevy, nebo zvířata, rostliny či přírodní jevy zobrazuje v interakci s člověkem.

Třetí tematická kategorie se vztahuje k víře a věrským představám. V těchto hrách se hráčům buď zpřítomňují klíčové křesťanské postavy a ideály, nebo je evokován svět nadpřirozených bytostí.

Do čtvrté kategorie jsou zařazeny hry, které tematizují existenci věcí.

Při definování kategorií a subkategorií je nutné si uvědomit, že existuje mnoho her nabízejících herní identitu, která by patřila do dvou či více stanovených kategorií, resp. subkategorií. Časté je zejména prolínání u sociálních rolí a přírody (např. Na zahradníka, Na vlka, Na rybáře), není ovšem výjimkou ani u dalších kategorií (např. Na bocháňky, Na švadlenu – kategorie 1+4, Na husičku – kategorie 2+3, Krvavé koleno – kategorie 1+3).

Zastoupení definovaných kategorií v sledovaných souborech her divadelního charakteru se liší a odráží dynamiku vývoje.

V Bačkorově souboru jednoznačně převládají hry, které ztvárňují sociální role ve společnosti (38). Téma více než jedné čtvrtiny her (22) přitom čerpá ze znalosti v té době běžných zaměstnání a pracovních činností. Dominantní místo logicky zaujímají dramatizace práce člověka spjatého s pěstováním plodin, chovem a lovem zvířat (Na vlka, Na lusky, Slepý zahradník, Na zahradníka, Ztracené housátko, Na svini, Na ptáčníka, Na dudka, Tlučení kohouta, Na křepelku, Na koťátka). Významně jsou zastoupeny i dramatizace situací, které potvrzují existující dělbu práce v polovině 19. století. Objevují se témata obchodu (např. Na plátno, Na mlékařku, a Řemesel (např. Na řemesla, Na švadlenu, Na mistra, Pečení chleba). Nechybí ani dramatizace světa školy (Na školu, také na nebe), umělců (Na sochaře), zejména hudebníků (Živé varhany, Tichá hudba a Dudák) a světa společensky výlučných osob (Na cestovatele, Na pana hraběte).

Poměrně menší, nikoliv však nevýznamné zastoupení v rámci kategorie sociální role v dobové společnosti mají v Bačkorově souboru hry, jejichž námět je sycen problematikou mezilidských vztahů (12). Tematizují výlučnost či marginalizaci jedince. Sociální šikana je zobrazována ve vztahu k lidem ze sousedství (Nebezpečný soused, Na sejto, Bratříčku, kdo klepá?, Na prstýnek, Na Víta, Na Indru Veveru), nebo přímo vůči handicapovaným (Tichá slepá bába, Slepá bába, Na nevidomého Martina, Černý Petr). V jednom případě je pak vztah autority a podřízeného tematizován v rámci rodiny (Na Aničku). Rodina je však zobrazena i jako harmonická, byť je opět terčem posměchu (Na Adama). Hry, které prvoplánově dramatizují

volbu partnera, jsou v Bačkorově souboru zastoupeny čtyřmi případy (Na Šalmana, Na Elišku, Na družičku, Na šáteček).<sup>4</sup> Výlučné situace a postavy kulturní tradice doby připomínají hry Na koženýho, Na kašpárka a Bakchuse.

Dalším frekventovaným tématem her z Bačkorova souboru je příroda (23), přičemž v jejím rámci dominují hry ze světa zvířat. Hry, které dramaticky rozvíjejí chování zvířete (Na luňáka, Na kokše, Na straku, Jednonohá liška, Na kukačku, Na zlaté husy, Na husičku, Volavá husa, Na vlka a jehňátko, Dělání hada, Na ježka, Na straku), převládají nad těmi, jež zobrazují péči/zájem člověka o zvíře/rostlinu (Na svini, Na dudka, Na vlka, Na křepelku, Ztracené housátko, Na koťátka, Na ptáčníka, Slepý zahradník, Na zahradníka – viz též subkategorie profese založené na pěstování, chovu a lovu). Hry upomínající na přírodní jevy (Na Slunce, Na noc a den) zůstávají spíše okrajové.

Hry tematicky odkazující k víře a věrským představám představují v Bačkorově souboru co do početnosti v pořadí až třetí skupinu (11). Převažují zde jednoznačně témata spojená s křesťanstvím (Na paní Marii, Barvy, Na andělíčky, Na nebe a peklo, Na školu, také na nebe, Záhonky, Na husičku, Na zlaté husy), přičemž odkazy na postavy z křesťanského panteonu se objevují i v dalších hrách (např. Na křepelku). Svět nadpřirozených bytostí vycházející z lidových věrských představ hry rozehrávají méně často (Rozvládnuté moře, Na vodníka a Na vodníka jiná). Podobně se v Bačkorově souboru minimálně objevují hry poslední definované kategorie, hry, v nichž jsou tématem volby věci obklopující člověka (4). O to zajímavější je fakt, že dramatizace v dětských hrách divadelního charakteru se zde týká pekáčů, hodin, varhan, zvonu.

Pro Bačkorův soubor her je typické, že tématem vymezená herní identita a situace (námět) se v různých hrách velmi často opakuje, nebo si je svým charakterem velmi podobná. Lze si toho všimnout u postav vodníka, slepců, pasáků, ovcí, hus, andělů, čertů nebo u situacích voleb nebe a pekla. Dalo by se říci, že některé motivy mají až kanonickou podobu.

Skladba témat dnešních her divadelního charakteru se ve srovnání s Bačkorovým souborem významně proměnila. Přestože mezi nejpočetnější kategorií patří hry řešící otázky sociálních rolí (12), lze konstatovat, že priority dnešních hráčů dětských dramatických her jsou vázány k jiným obsahům. V prvé řadě došlo k přeskupení her v rámci subkategorií. Na čelo se dostaly hry řešící mezilidské vztahy v prvoplánové rovině. Naopak hry zobrazující profesní role a volbu partnera získaly stejnou váhu. Opět

nejmenší zastoupení mají hry evokující zprostředkovanou zkušenost (Král vysílá své vojsko). Dnešní děti opustily téma vztahující se k životu rolníka, přítomna zůstala pouze dramatizace lovu (Na Jelena, Rybáři). Profese, které nejsou vázány výhradně na život v přírodě, reprezentuje jen Kuchařka a policie ve hře na Kajínka. Sociální šikana je nyní významně spojována jak s komunikací v rámci společnosti (Slepá bába, Epidemie, Kajínek), tak s děním v rodině (Rodino, Honzo, vstávej, Krvavé koleno). Hry s námětem evokujícím volbu partnera či milostný vztah zůstávají přítomny (Žalman, Zlatá brána,<sup>5</sup> Kdo má rád II), přestože se původní význam začíná posouvat.

Hry ze současného repertoáru, jež hledají inspirace v přírodě, také kladou těžiště jinam. Ztratil se obraz člověka jako chovatele a strážce domácích zvířat, naopak akteři se dostávají do přímého antagonistického vztahu. Je to člověk, který útočí na zvíře (Rybáři, Na jelena), anebo může být agresorem zvíře/přírodní jev, který škodí přímo člověku (Žralok, Mlsná koza, Blesk – oheň – voda). V této souvislosti se změnil i výběr zobrazovaných zvířat. Hospodářská zvířata a jejich predátoři uvolnili místo novým rozmanitým živočišným druhům, přičemž v těchto všech případech došlo k inovaci původních her (Kočka a myš/původně Na vlka a jehňátko, Pantomima zvířat/původně Na řemesla). Navíc se konstitovala nová (nikoliv mýtická) rovina v antropomorfizaci zvířete (Pan čáp), kterou lze spojit s pojetím zvířecích postav v moderních pohádkách.

V repertoáru současných her divadelního charakteru se téma víry a věrských představ jednoznačně odpoutalo od křesťanství. Většina tradičních her byla zapomenuta a také obraz zlaté brány, posledního odkazu na křesťanství, zcela zesvětštel. Naopak se prosadil a prohloubil svět nadpřirozených sil (Vodník, Mrazík, Krvavé koleno). Témata z oblasti podoby a fungování věcí v repertoáru navázala na hry s původně jiným tematickým určením (např. ve hře Kuchařka si nechává ústřední postava vyjmenovat druhy jednoho typu výrobku, z nichž si pak vybere).

V souvislosti s analýzou námětů současného repertoáru her divadelního charakteru je třeba upozornit na jeden trend. Zkratka, která provází současné hry divadelního charakteru, redukuje mnohdy dramatickou zápletku do té míry, že přijetí herní identity je zde pouze naznačeno; nejednou bývá dramatická přeměna závislá jen na volné asociaci hráče (Cukrkáva, Schovka, Rodino).

Porovnání zvolených souborů her ukázalo tendence ve vývoji námětů dětských her divadelního charakteru, rozkrylo okruhy herních identit, jejichž rozehrávání má

pro dnešní děti význam. S ohledem na reálný pokles počtu her tohoto typu je zákonité omezení témat ztvárňovaných ve hře. Na druhou stranu v současném repertoáru neexistují dvě či více her, které by stejné téma rozpracovaly do různých herních podob. V důsledku toho nedochází k výraznému zúžení témat. V širším pohledu lze spíše hovořit o změně akcentů.

Přestože jsou trvale atraktivní hry, které evokují sociální role jedince ve společnosti, mění se způsob, jak je zobrazit. Profil člověka se odpoutává od jeho profesní role a činností s ní spojených. Na významu naopak získávají náměty her, v nichž marginalizace druhého je prvoplánová. V pohledu na uplatňovaná témata také dochází ke změně v zobrazování vztahu člověka a přírody. Překvapivě v rozporu s ideou ekologické výchovy se neobjevuje myšlenka souladu života člověka s přírodou. Naopak příroda je jen tím, co musí člověk poznat a s čím se musí utkat. Síla ideologie přestává působit. Téma křesťanství se vytratilo a nic jej nenahradilo. Jako i jiné kulturní jevy, také dětské hry reagují na kontext kultury, v jejímž rámci žijí. To se projevuje nejen v resignaci na téma křesťanství, ale i v zařazování mediálních témat do obsahu her.

### Strukturální motivy her

Pro porozumění změnám v repertoáru dětských dramatických her nestačí zaměřit se pouze na vývoj témat her, které nabízejí hráčům herní identitu. Důležité je sledovat i skladbu dějových a popisných motivů, na jejichž základě je budován příběh hry, tedy kdy je navozována a realizována dramatická zápletky. Ve folkloristice se nabízejí dva výchozí způsoby kategorizace motivů (Leščák – Sirovátka 1982). Jeden na první místo klade obsahovou rovinu motivu, druhý hledá strukturální vztahy jednajících postav v dané fázi příběhu, tedy dějové zvraty či funkce (Propp 1999).

Předkládaná analýza se v tomto ohledu inspiruje právě Proppovou kategorizací. V úctě k autorově systematice ovšem dosud rezignuje na používání pojmu „funkce“. Protože zvolená perspektiva analýzy je spíše generalizující, volí vlastní pojem „strukturální motiv“. Chápe ho jako výstavbový prvek dějového sledu, který identifikuje základní vztahy herních rolí, příčiny a důsledky vedených herních akcí. Pro tento účel bylo vytvořeno devět základních typů strukturálních motivů:

1. Expozice herních rolí.
2. Existence antagonistického vztahu.
3. Existence věci, území či statusu, které jsou předmětem touhy.



4. Zpřítomnění agresora/vykonavatele práva.
5. Důvody, proč může agresor/vykonavatel práva/ aspirant<sup>6</sup>/osud agresí uplatnit, či stupňovat.
6. Výběr oběti/partnera.
7. Naplňování touhy agresora/vykonavatele práva a oběti/partnera/aspiranta.
8. Možnosti úniku, které oběť má.
9. Uspokojení agresora/vykonavatele práva/aspiranta.

V rámci těchto kategorií lze stanovit ještě dílčí strukturální motivy, které specifikují strategie jednání a pozice herních postav. Tyto mohou být z hlediska syžetu hry obecně sdílené a předjímané, či naopak v rámci hry vyjednávané a specifikované (viz tabulka). Stejně jako u principiálně podobných kategorizací i definované strukturální motivy nejsou závazně přítomny ve všech hrách, naopak se jako strukturální prvky mohou, ale nemusí uplatnit.

Při srovnání obou souborů dětských her divadelního charakteru lze říci, že všechny definované základní strukturální motivy se vyskytují jak ve starších, tak v současných hrách. Rozdíl mezi starým a novým sběrem spočívá v zastoupení dílčích strukturálních motivů, skrze které je základní strukturální motiv ve hře naplňován, a to ve dvou ohledech: z hlediska uplatnění dílčích strukturálních motivů v rámci celého souboru a z hlediska jejich preference na úrovni jednotlivých her.

V obou případech se počet dílčích strukturálních motivů u současných her snižuje a omezuje se jejich variabilita. Přesněji řečeno, zatímco v Bačkorově souboru her lze nalézt téměř všechny definované dílčí strukturální motivy, v souboru současného repertoáru her některé chybějí.

V současných hrách divadelního charakteru nedochází k explicitnímu formulování zákazu (viz tabulka, bod 2b,c). Naopak ty hry, které jsou založeny na antagonistickém vztahu herních rolí, předjímají srozumitelnost a kulturní normativnost jejich antagonistického vztahu. V návaznosti na to není v pravidlech současných her (ustálenou formou) dramatičtější situace selhání, porušení zákazu (5c), které by rozpoutaly agresí či výkon práva. Protože je zlo a dobro jednoznačně spojeno s herními rolí, není důvod děj takto komplikovat. Přesto pokoušení mocného je pro děti přitažlivé a je dramaticky ztvárňováno nad rámec závazného scénáře hry (viz níže).

Výběr oběti/aspiranta/partnera vždy záleží na náhodě, volbě agresora/vykonavatele práva či na spravedlivosti pořadí. V současných hrách se hráčům rozhodně neukládá, aby se dobrovolně nabídli stát se obětí, partnerem

či aspirantem (6d). S tím souvisí i to, že ve sledovaných současných hrách postupně mizí strukturální motiv klidného odevzdání se agresorovi/vykonavateli práva (8c), který je typický zejména pro hry volby partnera. Přestože jsou tyto hry přítomny i v současném repertoáru (viz výše), daný motiv se od nich odpoutává. Vzdoruje totiž do jisté míry logice současných dětských her divadelního charakteru. Příkladem může být záznam hry *Žalman*, kterou hráli deseti- až jedenáctiletí chlapci a dívky v Praze 9 v roce 2002. Když byla první dívka vybrána, aby přešla na stranu chlapců, začala utíkat. Kamarádka volala: „*Sandro, to nesmíš, to musíš jít dobrovolně.*“ V současných hrách pak následně není zastoupen ani dílčí strukturální motiv propuštění oběti. Jestliže se oběť nechce sama poddat, pak samozřejmě ani agresor/vykonavatel práva svoji oběť dobrovolně nepouští.

Ve srovnání s Bačkorovým souborem existují dva dílčí strukturální motivy, které jsou přítomny pouze v rámci současného repertoáru. První je motiv objevení agresora (4c), který infiltroval do „bezpečného“ prostoru, a jeho rozpoznání je v rámci děje hry důležité či přímo klíčové (*Krvavé koleno*, *Mafie*). Druhý je motiv delegování moci agresora na druhého (4e). V tomto případě se hráči střídají v roli útočníka a příběh hry není zřetelný (*Rodino*).<sup>8</sup>

Zvláštní pozornost mezi sledovanými základními strukturálními motivy si zaslouží otázka vývojových tendencí v rovině herních rolí – tedy strukturální motiv Expozice herní role (1). V porovnání s Bačkorovým souborem nedominuje v repertoáru současných her role agresora/vykonavatele práva, která svoji autoritu uplatňuje buď vůči skupině obětí (1a,b), nebo vůči partnerovi (1d). Konkurvenční vztah k druhému mocnému se také téměř nevyskytuje (1e). Na významu v současném repertoáru naopak nabývají hry, v nichž ústřední postavou je stigmatizovaný/marginalizovaný jedinec (1c). Dalším příznačným jevem je, že ze současného repertoáru také mizí hry, v nichž vystupuje prostředník, respektive hry, které budují na více než dvou herních rolích. Takové hry jsou v současném souboru pouze dvě (*Kuchařka* a *Krvavé koleno*). Naopak Bačkorův sběr zahrnuje množství her, jejichž dramatická zápleтка je založena na třech či dokonce čtyřech různých herních rolích (*Na vlka*, *Na zlaté husy*, *Na plátno*).

Charakteristika dílčích strukturálních motivů v rámci celého souboru se promítá i do podob jednotlivých her. Ve srovnání s Bačkorovým souborem chybí v současném repertoáru dramaticky rozvinuté hry, které by stavěly

na výrazné gradaci dílčích strukturálních motivů. Naopak příběh jednotlivých her velmi často předjímá obecně sdílené a očekávané postoje a strategie jednajících postav. Děj probíhá rychle a dramatická zápleтка je tedy často velmi kondenzovaná. Tato skutečnost současně vede k redukci dramatických výrazových prostředků. Překvapivě ovšem nejen současný repertoár má hry divadelního charakteru, kde je dramatická zápleтка navozena skrze název hry, pojmenování herních rolí, místa či rekvizit, aniž by byl děj jinak formálně (v pravidlech hry) rozpracováván (17:6). Trend redukce výrazových prostředků se projevuje v omezování rozsahu slovesné složky, dramatických gest a nápodoby (pantomimy). V případě slovesné složky většina současných her se spokojuje s herní ouverturou v podobě společně či vedoucím hry skandované říkanky či povelu (13). Dramaticky rozvinuté hry z 19. století, které provází ustálené povely, dialog, monolog, zpěv, dramatická gesta či pantomima se z dnešního repertoáru vytrácejí. Neznamená to ovšem, že by v důsledku toho mizely inscenace příběhu hry jako takové. Přijetí herní identity hráče se děje mimo ustálené formy. Realizuje se na základě improvizace dětí – např. při hře *Žralok* v roce 2003 v Praze 9 děti ve věku devět až deset let provokovaly agresora (5c): „*Pojď si pro mne!*“ „*Už jsi dlouho nejedl lidský maso!*“

Z hlediska strukturálních motivů lze říci, že trend ve vývoji dětských her divadelního charakteru směřuje k zjednodušení dramatické zápletky. Příběh hry kondenzovaný do dramatické zápletky se stává v řadě ohledů zkratkovitý. Většina dramatických zápletek předjímá obecně sdílené základní hodnoty a vztahy dobra a zla, agresora a napadeného, stigmatizovaného a distancujícího se, místo aby se je snažila specifikovat a poté rozvíjet a potvrzovat. Tento trend posléze způsobuje, že obsah některých, zejména formálně dobře postavených her je dadaistický až absurdní. Zjednodušení provází jak rozložení herních rolí, tak samozřejmě i výrazových prostředků. To posléze přináší do jisté míry modifikaci původních her a vznik nových her v podobných herních schématech, které od sebe odlišuje jen téma, tedy přijetí herní identity. Proti těmto tendencím by mohly působit procesy inovace a aktualizace, které probíhají na základě improvizace dětí a potvrzují, že děti chtějí i v rámci her divadelního charakteru prožívat herní identitu více než jen jako kulisu např. při měření sil. Rozšiřování inscenace dramatické zápletky na základě spontánních projevů dětí ovšem má jen malou naději se prosadit.

## Závěr

Tendence ve vývoji dětských her divadelního charakteru jsou podmíněny dvěma okolnostmi: 1. charakterem hráčských skupin a 2. kulturními preferencemi společnosti a věkové skupiny. První determinanta se promítá do struktury her a herního repertoáru, druhá ovlivňuje volbu jejich tématu.

Charakter hráčských skupin určuje jak příležitost ke společné hře, tak jejich skladba. V současnosti se redukují časy a místa, kde se může setkat větší počet dětí a vytvořit stabilní hráčskou skupinu. Vzniklé hráčské skupiny jsou sice dosud stabilní, ovšem jednotliví hráči jsou někdy vázání na několik prostředí. Hráčské skupiny navíc limituje věková homogennost. Hry zpravidla již nehrají děti starší s mladšími, nefunguje zde tedy přirozená autorita staršího, která by postupně posilovala herní kompetence mladšího hráče. Na podobu repertoáru působí i jistá diskontinuita hráčských skupin v prostoru novodobých sídel, zejména města.

Všechny zmíněné skutečnosti vedou jednak k omezení počtu her divadelního charakteru v repertoáru dětí, jednak k preferenci her s jednoduchou a předjímatelnou výstavbou, se snadno zapamatovatelnou slovesnou a pohybovou složkou, kterou by zvládl větší počet „nesehraných“ hráčů. Skutečnost, že hráč uplatňuje znalost hry v rámci různých dětských skupin, že zde nepůsobí autorita staršího a je narušována kontinuita hráčských skupin v lokálním prostoru, brání inovačním procesům, které by přispívaly k rozvinutí dramatické zápletky, tedy k rozšíření strukturálních motivů a prohloubení výrazových prvků.

Omezení počtu her divadelního charakteru v aktivním repertoáru dětí se promítá do struktury představovaných témat. V zásadě z repertoáru mizí hry, které by rozvíjely stejné téma. Přestože je i současný repertoár dětských her divadelního charakteru po stránce tematické v řadě ohledů výsledkem procesu transmise, reaguje také na kulturní kontext doby. Repertoár vesměs opustily hry spojené s tématem agrární kultury a křesťanství, neboť jejich obsah se stal pro děti nesrozumitelný. Patrně nejen kulturní kontext, ale i profil věkové skupiny přispěly k tomu, že se v hrách zvýraznilo téma sociální šikany. Naopak nižší věková hranice hráčů přispívá k mizení a transformaci her volby partnera. Tematickou stránku her nutně ovlivňují i intervence ze strany mediální produkce, byť je zřejmé, že mediální kauzy, které se uplatňují v dětských hrách divadelního charakteru, jsou dočasnou aktualizací (např. *Kajíněk*).

**Tabulka: Strukturální motivy dětských her divadelního charakteru**

Strukturální motivy	Příklady
<p><b>1. Expozice herních rolí</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. agresor/ vykonavatel práva x oběť/ podřízený/aspirant</li> <li>b. agresor/ vykonavatel práva x oběť x prostředník</li> <li>c. stigmatizovaný x oběť</li> <li>d. mocný + partner</li> <li>e. agresoři konkurenti</li> <li>f. osud x aspiranti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Na luňáka, Na Aničku, Cukrkáva</li> <li>b. Na plátno</li> <li>c. Slepý zahradník, Epidemie</li> <li>d. Eliška, Žalman</li> <li>e. Král vysílá své vojsko, Na svini</li> <li>f. Kdo má rád, Na záhonky, Trpaslík</li> </ul>
<p><b>2. Existence antagonistického vztahu</b> – vědomí zákazu něco dělat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. je dáno vědomím obecně sdílených norem – nekrade se, nechodí se do nebezpečných míst, neplýtvá se</li> <li>b. je řečeno – vyjednáváno</li> <li>c. připomenuto v rámci hry jako poučení</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Na vodníka</li> <li>b. Na plátno</li> <li>c. Na Aničku</li> </ul>
<p><b>3. Existence věci či území, statusu, které je předmětem touhy:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. prvoplánová snaha získat nějakou věc</li> <li>b. často hlídání stáda/ zboží/území</li> <li>c. dosáhnout cíle (mety na základě usilování)</li> <li>d. získat partnera/člena týmu, zařazení do skupiny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mlsná koza, Kdo má rád, Kuchařka, Straka</li> <li>b. Na vlka, Na plátno, Na sejto, Na vodníka, Žralok, Zlatá brána</li> <li>c. Na školu, také na nebe, Na mistra, Honzo, vstávej, Cukrkáva</li> <li>d. Žalman, Na Ellišku, Král vyzývá své vojsko</li> </ul>
<p><b>4. Zpřítomnění agresora/ vykonavatele práva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. přítomnost agresora/vykonavatele práva daná herní rolí</li> <li>b. uvedení se agresora/vykonavatele práva</li> <li>c. odhalování agresora</li> <li>d. přivolání agresora</li> <li>e. určení agresora/delegování moci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Na luňáka, Tlučení kohouta, Na Aničku,</li> <li>b. Na kokše</li> <li>c. Krvavé koleno, Mafie</li> <li>d. Mlsná koza, Na vodníka</li> <li>e. Rodino</li> </ul>
<p><b>5. Důvody, proč může agresor/ vykonavatel práva/aspirant/ osud uplatnit či stupňovat agresi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. z povahy agresora</li> <li>b. pán není doma/ se nedívá/</li> <li>c. pochybení oběti/nedodržení smlouvy oběti/ provokace mocného</li> <li>d. lešť agresora, mocného             <ul style="list-style-type: none"> <li>i. jak se dostat k oběti/zisku/místu, = odlákání pozornosti</li> <li>ii. jak způsobit provinění oběti</li> </ul> </li> <li>e. vyjednání/vyprošení předání zboží/oběti/partnera, existence podmínek předání</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mrazík, Na vlka a jehňátko</li> <li>b. Na vlka, Na plátno, Cukrkáva, Na sejto</li> <li>c. Na vodníka, Na Aničku, Na mlékařku, Na sochaře</li> <li>d.             <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Na sejto, Na plátno, Rozbouřené moře</li> <li>ii. Cestovatel, Kašpárek</li> </ul> </li> <li>e. Žalman, Honzo, vstávej, Krvavé koleno, Na Ellišku</li> </ul>
<p><b>6. Výběr oběti /partnera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. náhodný výběr</li> <li>b. osobní výběr podle zvoleného klíče</li> <li>c. předurčený výběr = dle logiky pořadí či určený rolí</li> <li>d. oběť/partner se vybírá sama/sám</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Barvy, Tichá slepá bába, Hodiny, Krvavé koleno, Kočka a myš, Epidemie</li> <li>b. Kuchařka</li> <li>c. Paní Marie, Kokeš, Honzo, vstávej</li> <li>d. Volává husa</li> </ul>

<p><b>7. Naplňování touhy agresora/vykonavatele práva/aspiranta</b></p> <p>a. útok na oběti  b. odložený útok  c. hledání obětí/věci  d. útok na chráněné místo  e. náročnost průchodu nebezpečným/náročným územím  f. zkouška/plnění úkolu  g. nabídka k vytvoření aliance  h. shromažďování věcí/obětí – někdy se zde hra zacyklí zpět k bodu 3.</p>	<p>a. Kokeš, Na jelena, Kočka a myš  b. Krvavé koleno, Na zlaté husy  c. Schovka, Mlsná koza, Na straku  d. Cukrkáva, Honzo, vstávej, Schovka, Na svini  e. Vodník, Zlatá brána, Na školu, také na nebe, Honzo, vstávej  f. Paní Marie, Pan čáp  g. Na Elišku  h. Kokeš, Paní Marie, Žalman, Král vysílá své vojsko</p>
<p><b>8. Možnosti úniku oběti/partnera</b></p> <p>a. útěk  b. únik pomocí zachránce  c. podřízená pozice se přijímá bez odporu  d. propuštění agresorem/vykonavatelem práva  e. splnění podmínky – úkol rozpoznání věci – překážka, nedotknout se  f. azyl – bezpečná zóna</p>	<p>a. Kočka a myš  b. Mrazík, Na vlka  c. Žalman  d. Na Elišku, Na křepelku  e. Pan čáp, Slepý zahradník  f. Žralok, Na kokše, Na luňáka, Jednonohá liška</p>
<p><b>9. Uspokojení agresora/vykonavatele práva/ aspiranta</b></p> <p>a. zmocnění se věci, oběti, partnera,  b. přemožení oběti,  c. potrestání postavy x ocenění postavy – odměny, změna statusu</p>	<p>a. Na plátno, Kočka a myš  b. Na Aničku, Na Straku, Na školu, také na nebe  c. Epidemie</p>

Příspěvek vznikl za podpory výzkumného záměru „Anropologie komunikace a lidské adaptace“ (MSM 0021620843).

#### POZNÁMKY:

1. Výzkum probíhal na státních základních školách v Praze 1, 3 a 9, a to u dětí 1.–5. ročníku. Hry byly zaznamenávány v prostorách školní budovy v průběhu vyučování a odpolední družiny nebo na prostranstvích před školou, hřišti či parku v době před zahájením či po skončení vyučování a při vycházce v rámci družiny i neorganizovaného volného času dětí.
2. V tomto souboru se například ve srovnání s Erbenovou sbírkou třiceti šesti her nenacházejí hry, popřípadě varianty her: Na mužička, Na trh, Na koně, Na krále, Syreček, Myší tanec, Na paní tetu, Na trnky, Helička II, Na zlatou bránu, Na přástvu, Na pantoflíček, Na kotka (Erben 1984).
3. Jedná se o hry Had leze z díry, Na Adama, Mlsná koza, Na řemesla, Na vodníka, Žalman, Slepá bába, Škatulata. Porovnání obou souborů z hlediska konkrétních her má však svá omezení, které vyplývají ze způsobu a rozsahu sběru dat u obou porovnávaných sbírek.
4. Z hlediska cíle hry by se k hrám volby partnera řadila také hra Na křepelku.
5. Tuto hru hrály děti v inovované podobě ve srovnání např. s Erbenovým sběrem, realizovaným před rokem 1864. Po obligátní říkance dva chlapci, kteří drželi bránu, chytli děvče, kterému dávali na výběr, za koho se provdá. Sami si vždy zvolili novou etnicitu např. Itala či Španěla.
6. Ve srovnání např. s Erbenovým sběrem (Erben 1984, původně 1864) hrály děti tuto hru v roce 1998 v inovované podobě. Po obligátní říkance dva chlapci, kteří drželi bránu, chytli děvče, kterého se ptali, koho chce za muže. Dávali jí na výběr vždy ze dvou možností, které odkazovaly k jednomu či druhému chlapci. Krycí identity volili ze škály existujících národností a etnicit (např. „Za Itala či Španěla“).
7. Hra patří k velmi rozšířeným. Děti ji hrají pod různými jmény (např. Šlapaná, Šlapka, Třistatřicet stop, Každá fuska jiná). Jedna z jejích variant používá v průběhu hry řečový povel: Rodino, rodino, hop!, který vykřikuje útočící hráč. Ten se poté snaží šlápnout některému ze spoluhráčů na nohu a vyřadit ho ze hry.

## PRAMENY A LITERATURA:

- Bačkora, Š. 1855: *Dětské hry a zábavy*. Praha: vl. nákladem.
- Beneš, B. (ed.) 1990: *Česká lidová slovesnost. Výbor pro současného čtenáře*. Praha: Odeon.
- Bittnerová, D. 1999: Transmise dětských formalizovaných her v herním repertoáru dětské skupiny. *Český lid* 86, č. 4, s. 310–324.
- Bogatyrev, P. 1940: *Lidové divadlo české a slovenské*. Praha: F. Borový.
- Caillois, R. 1998: *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- Erben, K. J. 1984 (1864): *Prostonárodní české písně a říkadla. 1. Věk dětský, písně a říkadla výroční*. Ed. Z. Mišurec. Praha: Panton.
- Fink, E. 1993: *Hra jako symbol světa*. Praha: Československý spisovatel.
- Huizinga, J. 1971: *Homo ludens*. Praha: Mladá fronta.
- Jelínková, Z. 1954: *Dětské hry a říkadla z Hornácka*. Praha: SNKLHU.
- Klusák, M. – Kučera, M. 2010: *Dětské hry – games*. Praha: Karolinum.
- Marholdová, R. 1997: Volný čas a hry školáků z východních Čech. In: *Společensví dětí a kultura*. Strážnice: Ústav lidové kultury, s. 89–92.
- Micka, J. 1925: *Honičky*. Praha – Brno: Náčelnická rada Orla.
- Leščák, M. – Sirovátka, O. 1982: *Folklor a folkloristika*. Bratislava: Smena.
- Orlov, S. P. 1928: *Hry a písně dětí slovanských*. Praha: Československá obec sokolská.
- Pospíšilová, J. 1993: Folklor a život dětí. In: Sirovátka, O. a kol.: *Město pod Špilberkem*. Brno: Doplněk, s. 110–122.
- Pospíšilová, J. 1990: O hrách a zábavách dnešních dětí. In: *Národopisné studie o Brně*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR, s. 172–184.
- Propp, V. J. 1999: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha: HaH.
- Scheufler, V. (1981): Děti, jejich volný čas a hry. In: *Stará dělnická Praha*. Praha: Academia s. 136-147.
- Sirovátka, O. 1983: Kdo udržuje současný folklór? *Slovenský národopis* 31, č. 1, s. 30–36.
- Skopová, K. 2008: *Dětské hrátky půlstoletí zpátky, aneb O dětském světě v polovině minulého století*. Praha: Akropolis.
- Sokol, J. 2007: *Malá filosofie člověka. Slovník filosofických pojmů*. Praha: Vyšehrad.
- Sušil, F. 1951 (1859): *Moravské národní písně s nápěvy do textu vřaděnými*. Praha: Vyšehrad.
- Svobodová-Goldmannová, F. 1958: *Říkadla a hry dětí slováckých*. Ed. O. Hrabalová-Kadlčíková. Gottwaldov: Krajské museum v Gottwaldově.
- Štěpánek, F. S. 1899: Z her českých dětí. *Český lid* 8, s. 399–401.
- Zapletal, M. 1986: *Hry v klubovně. Velká encyklopedie her II*. Praha: Olympia.
- Zilynskyj, O. 1956: Hra na Žalmana a jiné lidové hry o namlouvání nevěsty. *Československá rusistika* 1, s. 261–295.
- Zilynskyj, O. 1967: Proměnlivost lidových dramatických her. *Národopisný věstník československý* 35, č. 2, s. 199–214.
- Zilynskyj, O. 1968: Historický vývoj dramatických lidových her u západních a východních Slovanů. *Český lid* 55, č. 3, s. 180–186.

---

## Summary

### Trends in Development of Children's Dramatic Games

The essay dedicated to children's dramatic games queries the similarity between the content of dramatic intrigue and its presentation in the past and in the present. Considering the trends in repertoire development, the essay draws upon Štěpán Bačkora's collections to describe the status in the mid-19<sup>th</sup> century; to analyze the contemporary children's games the essay takes advantage of the research among pupils in the elementary schools in Prague. Based on comparison of both game levels as regards content (1. thematic field within which the player accepts his/her new gaming identity; 2. structural motifs taking share in the construction of a dramatic intrigue story), the essay comes to several findings: as to the thematic point of view, the games referring to agricultural culture and the Christian faith have disappeared; the games concerning the choice of partner are passing through transformation; on the contrary, the theme of social bullying has been strengthened. The aforementioned trends are determined by economic development, transformation of social relations within local societies, and, of course, by mass media. As to the structural motifs, they tend to reductions both in their quantity used for construction of a concrete dramatic intrigue, and in their form. In-line-putting of structural motifs as well as their form influence the contemporary dramatic games. Games with simple and anticipatable construction as well as easy-to-remember verbal and motion parts manageable for a great number of players "playing not well together" have gone through. Such trends are determined by limitation of opportunities suitable to realize a game, by instability of players' groups, their age homogeneity and related absence of relevant "experts", especially teenagers.

**Key words:** children's folklore, children's game, repertoire transformations, dramatic intrigue, motif.

# HRY A HRAČKY ROMSKÝCH DĚTÍ

Jana Poláková

Dětský folklor a herní kultura obecně nepatřily nikdy k podobně preferovaným objektům zájmu badatelů, jako např. lidová píseň. První zmínky o světě dětských her můžeme najít na počátku 19. století, jedná se však o sporadické záznamy vzniklé spíše v souvislosti se sběrem lidové slovesnosti a písní. S výzkumem dětského folkloru u nás jsou spojena jména Františka Sušila či Františka Bartoše, autora dodnes uznávané monografie *Naše děti*, poprvé vydané v roce 1888. Ve 20. století se touto tematikou zabývala například Františka Svobodová-Goldmannová, Ludmila Mátllová, Olga Hrabalová, Zdenka Jelínková nebo v současné době Jana Pospíšilová. Stál-li dětský folklor obvykle na okraji zájmu badatelů, o dětském herním světě u Romů platí tento fakt dvojnásob. Do dnešního dne existují pouze jednotlivé články či studie zabývající se jen určitým jevem souvisejícím se zábavou romských dětí, např. konkrétní hračkou.

Absence výzkumu i rozsáhlejších odborných prací zaměřených prioritně na herní kulturu romských dětí byla hlavním důvodem, proč jsem se rozhodla zpracovat právě toto málo publikované téma. Moje prvotní výzkumná otázka vedla k tomu, jak si vlastně romské děti hrají. Předpokládala jsem zjištění, že trochu jinak, než děti neromské. Původní myšlenka také byla srovnat herní kulturu romských a neromských dětí. Na základě získaných informací jsem však odhalila diferenciaci i mezi samotnými Romy, které mě donutily původní komparativní záměr studie zaměřit více na popis.

Podklady k příspěvku jsem získala v průběhu let 2005–2008 v několika odlišných místech. Městské prostředí zastupuje vyloučená sociální lokalita zvaná Bronx nacházející se téměř ve středu města Brna (Vaishar – Zapletalová 2009, s. 105–106). Zde jsem prováděla v letech 2005 a 2006 výzkum metodou řízeného rozhovoru. V roce 2006 a 2008 jsem provedla výzkum v romských osadách RP11 (název pochází z doby vzniku osídlení v období druhého pětiletého rámcového plánu v letech 1956–1960) a Pátorácké ve slovenských Rudňanech. V tomto případě jsem použila metodu přímého pozorování doplněnou krátkými nezaznamenávanými rozhovory. Poznatky jsou doplněny také vzpomínkami pamětníků, od kterých jsem získala v průběhu let 2005–2010 informace o jejich dětství v rám-

ci výzkumu vedeného metodou řízeného rozhovoru zaměřeného na jiné kulturní jevy (rodinné zvyky a obyčeje, způsoby obživy). Šlo především o obyvatele slovenských romských osad, nebo Romy žijící ve slovenských obcích pohromadě s neromským obyvatelstvem. Dalším využitým pramenem jsou pak psané vzpomínky jednotlivců nebo poznatky z literatury.

## Typologie a rozdělení her

Typologie her závisí na úhlu pohledu při daném rozdělování. Ani v současné době není zcela jednotná, v mnohých případech se rozdělení překrývají. Podle Josefa Duplinského (Duplinský 1993, s. 2–3) je z hlediska psychologie posuzována výše stimulace a hry jsou pak děleny na nepodmíněné, senzomotorické a intelektuální.

Z pedagogického hlediska se hry dělí na dvě základní skupiny. Při hrách tvořivých si dítě samo určuje námět a průběh hry. Hra tvořivá je spontánní, závisí na okamžité situaci, vztahu dítěte k materiálnímu světu a jeho informovanosti o něm. Jistá hra se může opakovat, ale vzhledem k tomu, že není založena na pravidlech, zachovává se pouze její základ. Zúčastněné osoby, detaily hry i samotný materiál, který je využit, je obměňován (Duplinský 1993, s. 2–3, Mišurcová – Fišer – Fixl 1989, s. 32). U her s pravidly je pevně určen nejen jejich průběh, ale i počet a „typ“ zúčastněných, velmi často i místo, kde mohou probíhat.

Francouzský sociolog Roger Caillos (1998, s. 35–46) rozděluje hry na čtyři základní skupiny:

- agón: jedná se o hry soutěživé, o vítězství rozhodují um a vlastnosti hráčů;
- alea: hry, kde výsledek nezáleží na hráči, ale na štěstí;
- mimikry: hry, při kterých se hráč stává vymyšlenou představou a podle ní se chová;
- ilinx: hry, které na určitou dobu potlačují stabilitu vnímání a navozují opojný pocit zmatku.

První etnografické rozčlenění dětského folkloru představil ve své stěžejní práci František Bartoš. Rozdělil dětský folklor na tři základní skupiny – děti v rodině, děti mezi sebou a děti v obci. V rámci skupiny děti mezi sebou uvedl také dětské hry, blíže utříděné částečně podle charakteru hry (společenské, závodní a zápasné) a pod-

le použitých pomůcek (míč apod.). Systematické klasifikaci dětského folkloru se věnovala ve druhé polovině 20. století etnoložka Olga Hrabalová. V jedné ze svých studií nastínila rozdělení dětských her na 32 skupin, které by se daly shrnout do několika oblastí: hry pohybové, klidné, hádankové, pozornostní, výtvarně tvořivé, vodní, na sněhu a na ledě, s náčiním (Hrabalová 1975, s. 145–146).

Na základě výzkumu jsem zjistila, že ani jedna z výše uvedených klasifikací mi stoprocentně neumožňuje utřídit získaný materiál. Rozhodla jsem se proto pro svoji studii použít základní členění podle Olgy Hrabalové. Jako další samostatnou skupinu jsem se rozhodla vydělit hry napodobivé, Caillosem nazývané „mimikry“. K další úpravě jsem se odhodlala v případě her s náčiním. Dle mého názoru lze tuto skupinu her „rozpustit“ do skupin her pohybových a klidných. Proto jsem se rozhodla v předkládaném popisu her použít následující členění: hry napodobivé, pohybové a klidné. Hry vodní a na sněhu a ledě jsem na základě získaného materiálu zařadila společně se „škádlením a lumpárnami“ spíše do oblasti zábavy.

Další část studie jsem zaměřila na hračky. Jednou z nepopiratelných funkcí hračky je funkce výchovná. Dítě prostřednictvím hračky a hry napodobuje své okolí a přebírá vzory chování. Estetická funkce hračky napomáhá dítěti vnímat soudobý přístup k estetice, vkusu a potažmo i ideálu krásy. Již předškolní děti projevují svoje estetické cítění při výběru hračky na základě určitých kritérií, kterými jsou zejména barva a tvar. Nejdůležitější je však pro dítě funkční rozsah hračky. Bez povšimnutí jistě nelze přejít fakt, že volba hračky nezávisí často na dítěti, ale jeho rodičích. Ti prostřednictvím předmětů, jež mají vlastnit a využívat jejich potomci, nevědomky předávají svoje estetické normy a nezřídka i realizují svá nesplněná přání z vlastního dětství. Do rozhodování rodičů zasahují další vlivy společenské, náboženské či ekonomické povahy (Duplinský 1993, s. 2).

### Romské dětství a role hry v něm

V době, kdy neexistovala povinná školní docházka, byla hlavním učitelem romského dítěte celá komunita. Hra jim proto sloužila především jako prostředek k poznání společenských pravidel sociální skupiny, vědomostí vedoucích k získání základních životních potřeb, jako je jídlo či střecha nad hlavou. Většina starších romských pamětníků odpovídala na otázku, zda si jako malí hráli, záporně. Až po položení dalších doplňujících otázek

popsali některé svoje zábavy, eventuálně i hračky. Ani děti z romských osad neoznačují svoji každodenní činnost jako hraní si. Nechápují ji ve stejném slova smyslu, jako děti neromské. Snad proto nemá romský ekvivalent k českému slovu „hrát si“ základ v původní indické slovní zásobě. Ve východoslovenském dialektu mu odpovídá slovo „te bavitel pes“. Zjevně se jedná o slovo převzaté ze slovenštiny (Hübschmannová – Šebková – Žigová 1991, s. 339).

Děti z osad minimálně uplatňují hry s pevnými pravidly. Hrají si podle okamžité situace a dosažitelného herního prostoru, materiálu či pomůcek. Hraček mají velmi často nedostatek. Herní repertoár dětí z malých i velkých měst obsahuje více her s pravidly, i když se nepotkáváme s nijak složitými variantami. Většina her romských dětí se odehrává na venkovním prostranství. Důvodem jsou stísněné bytové podmínky, a to jak ve městském prostředí, tak v romských osadách.

### Hry napodobivé

Hry napodobivé, v dětské řeči často označované na „jako“, jsou asi nejzjevnějším dokladem, jak děti interpretují svět dospělých a napodobují jej. *Měli jsme malé karavany*, vzpomíná v rozhovoru J. M. (\*1943) ze subetnické skupiny Manuše z Francie. *Vyráběli jsme je z kusů dřev a pak jsme do nich lezli. To nás bavilo, protože jsme se cítili jako dospělí* (Gregorová 2008).



Zdobení „dortu“, Rudňany (ze sbírek Muzea romské kultury).  
Foto J. Poláková 2008.

Jednou z mála her společných pro chlapce i děvčata z romské osady Rudňany byla hra na maminky a tatínky. Zúčastňovala se jí děvčata do deseti let, chlapci o něco mladší. Za děti si brali svoje nejmladší sourozence, mnohdy ještě batolata nebo v kočárku. Hra spočívala především v jasném vymezení mužské a ženské role podle tradičních norem romské rodiny. Děvčata vařila, prala, starala se o děti a chlapci pracovali. Práce však nebyla vyjádřena jakoby odchodem do místa zaměstnání, ale spíše činností - jít na dřevo, opravovat auto apod. Podle mého odhadu bylo v místní osadě 95 % dospělých nezaměstnaných a podle toho se představa o práci odrazila i v dětských hrách.

Podobný přístup bylo možné zaznamenat u romských dětí v městské zástavbě – jak ve věkovém složení zúčastněných, tak napodobované činnosti.

Na vaření si hrály výhradně dívky, a to nezávisle na tom, zda žily ve městě či na venkově. Ve městě však tuto činnost spojovaly více s prostředím pískoviště a s použitím bábovek, lopatek a kyblíků. *Třeba my jsme měly ...tu bábovku a my jsme udělaly buchty. A ta Veronika natrhala ty listy a my jsme na to dávaly písek a jako my jsme to zabalovaly jako palačinky*, popisuje vaření na pískovišti H. H. (\*1996).<sup>1</sup> *Ale v parku, v parku si hrajeme, tam dáme listy a travičku a pampelišky. A trošku vodičku. My jsme vařily halušky a žebírka*, doplňuje její o dva roky mladší sestra N. H. (\*1998).<sup>2</sup> N. D. (\*1995) si hrála na vaření také doma: *My máme takové kocky a takový ty velký, tak třeba to je rizky a brambory*.<sup>3</sup>

Také děti kočovných Romů napodobovaly získání a přípravu jídla tak, jak ji odpozorovaly od rodičů: *Malá cikánečka si hrála na krádež drůbeže. Lstivě se přiblížila do jalovčí a utrhla větvičky, šeptajíc: isy man kachňori (mám kuřátko). Takto ulovené „kuře“ uchopila za hlavu, tzn. za jehličí na konci větvičky, a zakroutila tím. Následně se posadila k ohništi a začala kuře škubat (obírat jehličí z větvičky jalovce). Zábavu ukončila upečením větvičky v cínové konzervě (Ficowski 1986, s. 296).*<sup>4</sup>

V osadách používala děvčátka na vaření vše, co bylo po ruce. Paní M. T. (\*1936) z Markušovců vzpomínala, že si z hlíny a trochy vody vypracovaly těsto na halušky a daly je na kousek kůry nebo kámen.<sup>5</sup> Přesně tak, jak to znaly z domu, odkrajovaly starou lžičkou nebo klacíkem kousky „těsta“ a házely je do hrnce, kde se jako vařily. Malé děti v Rudňanech si hrály u kalužin, kde nabíraly různými nádobkami vodu, přelívaly ji a představovaly si, že vaří.

Některé k „vaření“ užívaly i další pomůcky – starou zahozenou lžičku, klacík, umělohmotný obal od vajíček, různé kelímky, kousky cihly, kamínky apod. Některá děvčata připravovala konkrétní jídla, např. dort, který zdobila lístečky z nalezených květin, kamínky a kousky skla.

O hře na obchod se děti z města nezmiňovaly. Je pravděpodobné, že je někdy podobná zábava napadne, ale patrně není tak častá, aby ji uváděly. Naopak děti v rudňanské romské osadě se podobným způsobem bavily poměrně často. Po celém prostranství si najdou zahozené prázdné láhve, kelímky, starý deštník, obaly od potravin, vyskládají je před sebe a „prodávají“ je. *Kelímky, papiere, zoberú si takú igelitovú tašku. Co je na dvore. Také kelímky, papieri, ňjáke drevko, čo nájdú, hej. To sú hračky. No už sa pozberajú, už si tam poupratajú ... Také dačo si zoberú, dáku večiu látku tam ...si .. rozprestrú a na to ... si ... ukladajú všeliake papieriky ... kelímky a také, také krabičky*, popisuje zábavu současných dětí K. B. (\*1954).<sup>6</sup>

Hru na „jako“ stimulovala v období po druhé světové válce také škola. O hře na slavného sovětského kosmonauta J. A. Gagarina píše ve svých vzpomínkách I. E. (\*1953) (Eliášová 2008, s. 47–52).

U romských respondentů narozených do sedmdesátých let 20. století se prakticky nevyskytuje u neromských dětí ještě v osmdesátých letech 20. století oblíbená hra na Němce a Rusy, vycházející z reflexe druhé světové války. Důvodem jsou bezpochyby obrovské represe a pronásledování Romů. Ačkoliv na Slovensku nevyústily do hromadné likvidace, byly zážitky s příslušníky německé i ruské armády pro mnohé přeživší tak děsivé, že měli tendence je spíše ze svých vzpomínek vytěsnit, než heroizovat. Romské děti navíc nepodléhaly institucionálnímu tlaku v takové míře, jako děti romské. Ani u současných romských dětí ve všech typech osídlení se však hra na vojáky, četníky a zloděje či kovboje a indiány netěší nijak velké oblibě (srov. např. Hrabalová 1982, s. 227). O hře na policajty se zmínil pouze D. F. (\*1995) z Brna: *...Byli dva nejstarší a každý měl jako svou skupinu a oni je posílali na nás, oni nás jako honili, ti policajti, a pak nás jako chytli ti nejstarší a pak nás jako že naskvál bili a tak. Jenom jako nás tak bouchá ... pomaličku*.<sup>7</sup>

V romských osadách jsem tuto hru nezaznamenala, ba ani jsem mezi hračkami nenalezla napodobeniny zbraní, které již děti z městského prostředí vlastnily četněji.



Děti žijící v brněnské vyloučené sociální lokalitě, neboli novodobém ghettu, ohraničeném přibližně ulicemi Cejl, Koliště, Milady Horákové a Jugoslávská (kam spadají i známé ulice Bratislavská, Hvězdová, Spolková a Francouzská s nejvyšší koncentrací romského obyvatelstva) mohou využívat jediné hřiště, na němž je pískoviště a několik „prolézaček“. Vzhledem k vysokému počtu dětí a jejich nevalnému vztahu k obecnímu majetku jde o prostor značně opotřebovaný a místy i nepoužitelný. Na pískovišti si hrají chlápci ve věku do devíti a dívky ve věku do jedenácti let. Při hře používají hračky obvyklé i pro majoritní společnost – bábovky, lopatky, hrábě, kyblíky. Vytvářejí nejrůznější bábovky, které pak zdobí klacíky, kamínky nebo květy a lístky. V několika případech se děti zmínily, že staví hrady, dělají v nich tunely, „propojky“ a zdobí je obrázky, které vytlačují prsty do písku.

Při první návštěvě romské osady 5RP11 v Rudňanech v roce 2006 se děti pohybovaly v podstatě na staveništi – místní obyvatelé zde budovali svépomocí zděné domky k bydlení, které měly nahradit staré dřevěné z nedaleké osady. Nejmladší děvčata si hrála na hromadě písku. Místo bábovek jim sloužilo různé staré nádoby a někdy i dlaně. Písek nabírala rukama, starými příbory nebo plochými kamínky. Zatímco u majoritní společnosti i u Romů žijících v bližším kontaktu s neromským okolím jsou na pískovišti děvčátka stejně jako chlápci, v romské osadě nebyl ani jeden. Důvodem může být pozdější značná diferenciací v úlohách ženy a muže v romské rodině, kde se tradičně o jídlo stará výhradně žena. Děvčátka se svojí hrou vlastně připravovala na pozdější roli matky rodiny, což v případě dětí z měst nelze pozorovat.

### Klidné hry

Hry, kde nepřevládá pohyb, jsou mezi romskými dětmi téměř neznámé. Nehrají deskové hry, dialog ani zpěv nejsou dominantní. Jediný druh her, které jsem zařadila do této kategorie, mohou být hry karetní. Jsou velmi oblíbené mezi dětmi i dospělými Romy, jde však o jev novodobý. Dospělí hrají většinou hazardní hry o peníze.<sup>8</sup> Ze starších pamětníků se o karetní hře zmínila pouze jedna žena z Markušovců,<sup>9</sup> která si s dětmi občas zahrála žolíky. Bližší pravidla ale už nedokázala popsat.

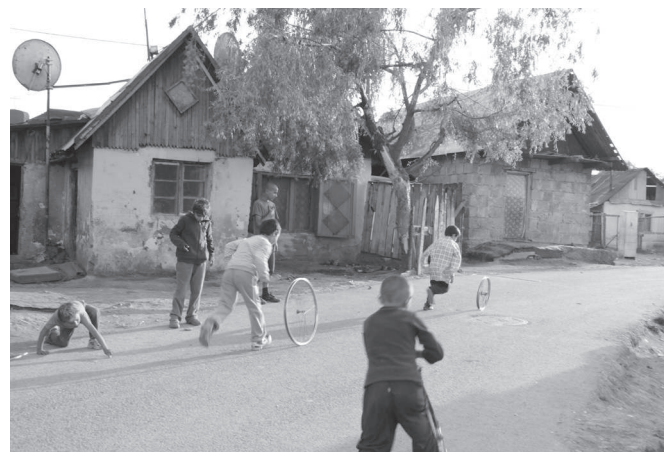
D. F. (\*1995) z Brna popsal pravidla karetní hry, kterou s oblibou hrál s několika kamarády. Na popisu je bohužel zřetelná neschopnost vyjadřování v nemateřském jazyce: *Zamícháte karty, pak vyhodíte každému tři a položíte*

*na stůl čtyry a musíte mít třeba v ruce třeba ... dva kuly, kule nebo třeba dvě zelený nebo dvě srdcový a jednu třeba žaludový, a když tam bude třeba srdcový, tak vy si to vyměníte ... a pak se to počítá, třeba máte třicet, tak je špíc nebo takový.*<sup>10</sup> V současnosti jsem nikde podobnou hru nezaznamenala. Při pokusu vyhledat podobná pravidla jsem objevila pouze jedinou hru, která se podobá výše popsané – Alager (Bařha: Alager).

Děvčata z maloměstského prostředí Spišského Podhradí mi předvedla vlastní vymyšlenou karetní hru. Měla bohužel poněkud nejasná pravidla, která navíc ani autorky nedokázaly přesně objasnit. Hra se hrála s „žolíkovými“ kartami bez žolíků (104 listů). Spočívala v tom, že každá dívka si vzala nějakou část hromádky, pak si několik karet vyskládala ve dvou sloupcích před sebe. Dívky na ně začaly skládat karty z rukou se stejnou hodnotou. Občas před sebe položily z ruky nějaké karty stejné hodnoty, přičemž si jakoukoliv z nich mohla vzít spoluhráčka. Kdo nic neměl, bral si z balíčku. Vše ovšem záviselo na tom, kdo byl rychlejší, nebylo určeno, kdo je zrovna na řadě. Účelem hry bylo zbavit se co nejdříve karet, musel být však rozebraný i balíček (srov. Bařha: Kolovrat).

### Hry pohybové

Brněnské děti nemají kromě pískoviště jinou příležitost, kde hrát míčové hry. Z toho důvodu podobné akti-



*Honění kol, Jarovnice (ze sbírek Muzea romské kultury).  
Foto L. Grossmannová 2009.*

vity přesouvají na parkoviště nebo do dvorů, které jsou zpravidla vybetonované. Zde využívají i zdí, od kterých odráží např. při fotbalu míč. Ani v jednom případě jsem se neseťkala se situací, kdy by děti přiznaly, že svou hrou poškodily majetek obyvatel domu. Děvčata s chlapci hrají společně „vybíšu“, tzn. vybíjenou. Pravidla jsou stejná u dětí romských i neromských. Je dost pravděpodobné, že se je naučily ve škole. Fotbal hrají v brněnském Bronxu jen kluci. Míč má skoro každý chlapec, nosí si jej z domu a počítá se společným užitím. Pokud se ovšem zničí, nese majitel obvykle jeho ztrátu nelibě. Obecně proto platí, že na fotbalové míče je třeba dávat bedlivý pozor. V jednom případě se chlapec zmínil, že hrají fotbal o peníze. Jedná se patrně o jev vysledovaný od dospělých, kteří s oblibou hrají hlavně karetní hry (viz výše) o finanční obnosy. Vzhledem k tomu, že mnozí obyvatelé místní vyloučené lokality propadají gamblerství – patologickému hráčství (Holá 2010), je pravděpodobné, že hrát jakoukoliv hru o peníze je zde mnohem „normálnější“, než jinde. Děvčata si pro zábavu házejí míči různé velikosti, „školku“ však neznají (Bartoš 1947, s. 218; Zapletal 1988, s. 247–256).

Děti z rudňanské osady Pátorácké měly asi 15 minut chůze od posledních domů trávou zarostlé místo, kterému říkaly „ihrisko“ – hřiště. Kluci si na hřišti kopou s balónelem bez blíže určených pravidel. Procvičují si přihrávání a zastavování míče nohou. Někdy hrají „na jedenáctku“. Při výzkumu v roce 2008 tuto hru předvedli. Jeden se postavil do pomyslné, nijak vymezené brány. Druhý se s míčem postavil do vzdálenosti, z jaké se střílejí pokutové kopy, a vystřelil na „brankáře“. Nezávisle na tom, zda brankář chytil nebo ne, se poctivě po každém kopnutí střídali. Pozoruhodné bylo, že ačkoliv neměli vůbec naznačenou branku, respektovali její hranice a dodržovali střídání v ní, to znamená, že jeden druhého vyměnil na jeho místě. Zároveň se nikdy nehádali, zda gól padl či ne, což svědčí o poctivosti a schopnosti dodržovat nepsaná pravidla hry. Z vlastních zkušeností soudím, že podobná situace by u městských romských ani neromských dětí nenastala – všechny by se spíše snažily tvrdit, že gól nedostal a vymlouvat se, proč ano nebo ne.

Děvčata a chlapci hrají vybíjenou podle obecně známých pravidel. Děti z rudňanské osady 5RPII nemají travnaté místo pro míčové hry, proto využívají prostor, který lze s trochou nadsázky označit za náves. Fotbal zde hrají

chlapci i dívky společně, ale pouze do věku okolo devíti let. Míče nemusí být nutně fotbalové, hraje se s jakýmikoliv, které jsou po ruce. Fotbalovou dovednost cvičili někteří hoši dokonce i s prázdnou pomačkanou PET-lahví.

Děti bez rozdílu lokalit se baví nejčastěji honičkami a schovávanou. Znají jen nejjednodušší pravidla, hry nemají modifikace ani speciální názvy, jako je tomu často u dětí neromských. Jedno z dětí honí a plácnutím předává „babu“ někomu jinému. H. H. (\*1996) uvedla ještě další verzi honěné, při které honí a je honěn stejný počet dětí: *My se rozdělujeme, první jedna počítá, třeba když jsme osum, tak když čtyry vypadnou a čtyry zůstanou, tak ty čtyry vypadnou a my budeme utíkat, co vypadly, a ti čtyry nás budou honit.*<sup>11</sup>

Schovávanou hrají jednoduchou, kdy jedno z dětí piká a hledá ostatní. Kdo je objeven jako první, přebírá jeho roli. H. H. (\*1996) uvedla variantu „na posledního“, kdy pikání přebírá poslední, kdo je objevený.<sup>12</sup> Složitější varianta je na zapikávání, kdy schované děti mohou využít příležitosti a zapikat toho, kdo hledá tak, že se k místu pikání – pikole – dostanou dříve než on. V takovém případě osvobozují prvního ze zapikáných a na místo hledajícího se dostane další v řadě zapikáných.

Při určování, kdo bude honit nebo pikat, romské děti říkadla nevyužívají. Obvykle má o tom právo rozhodnout nejstarší chlapec nebo děvče ve skupince. Pouze dvě děvčata z městského prostředí uvedla rozpočítadla, která jsou ale bezpochyby z neromského prostředí, pravděpodobně ze školy.

*Ententýky nákladáky  
(s) kola maj a uvnitř páky,  
chci si koupit jednoho  
a pustit se do toho.*

*Jedna, dva, tři,  
koza má vši.*

*Plavalo mýdlo po vodě,  
kdo to chytne, ten to je,  
já to chytat nebudu  
až dostanu korunu.*<sup>13</sup>

*Ententýky, nákladáky  
s kolama a u ni páky.  
Chci si koupit jednoho  
a pustit se do toho.*<sup>14</sup>

Hlavním důvodem předpokladu je skutečnost, že děti nepoužívají říkadla ve svém mateřském jazyce, romštině. I když v romštině existují veršované rytmické hříčky se slovy, jedná se spíše o jazykolamy, které nejsou přímo vázané na další hru. Většina říkadel pro romské děti v jejich rodném jazyce vznikala jako autorská (Scheinostová 2005, s. 136).

Děti do deseti let věku z Rudňan si malovaly a skákaly panáka (Zapletal 1988, s. 124–128). Nehrály však verzi s házením kamínku do vybraného políčka, které by se následně muselo přeskakovat. Skákaly po jedné noze, do polí znázorňující ruce a hlavu doskakovaly oběma nohama zároveň. V polích hlavy se otočily a stejným způsobem skákaly zpět.

K oblíbené hře chlapců z Rudňan, se kterou jsem se setkala při výzkumech v letech 2006 i 2008, patřila piga. Ke hře používali luk a improvizovaný šíp. Luk si vyrobili ze silnějšího prutu zlatice (zlatého deště) a drátu. Šíp pak představovala ulomená tenká větvička stejného keře, dále neupravená. Smysl hry spočíval ve vystřelení šípu do co největší výšky ze společné startovní čáry. Když potom šíp dopadl na zem, chlapci pro něj co nejrychleji běželi. Kdo přiběhl jako první zpět na startovní čáru, vyhrál. Z pravidel vyplývá, že pigu může v Rudňanech hrát neomezené množství hráčů. Pravidla jsou pro dospělého pozorovatele v podstatě nelogická a znevýhodňují hráče, který vystřelí šíp nejvýš. Jsou však pro pozorovatele dokladem, že ne všechny dětské hry jsou dospělým srozumitelné a pochopitelné. Někdy se řídí dětskou logikou a žijí pouze v dětském světě.

Při výzkumu v jiných romských osadách ve spišském regionu jsem nezískala žádnou další informaci o hře s podobnými pravidly nebo stejným názvem. Hra piga však byla podle nemnohých dostupných pramenů obecně rozšířená hra na Slovensku. Největší obliby patrně dosáhla mezi dvěma světovými válkami (Gájer 1994). Hry se zúčastňovala dvě chlapecká družstva o stejném počtu členů. Pigu bylo třeba hrát na širokých prostranstvích – rovných loukách, náměstích nebo fotbalových hřištích. Výchozím bodem byl kruh o poloměru asi 2,5 m. Na jednom jeho konci byla vyhloubena jamka. Ke hře byla třeba palice – dřevěná tyč dlouhá asi 80 cm v průměru do 3 cm. Dřevěný špalík na koncích zašpičatělý, dlouhý okolo 10 cm, zvaný piga, se vložil do jamky. Podebráním nebo úderem do jednoho konce pigy a následným odpalem bylo třeba

odehrát malý špalíček co nejdál od výchozího kruhu. Po celém Slovensku měla hra množství regionálních variant. Rozdíl spočíval v podmínkách pro střídání družstev a určování vítěze. Podobná pravidla popsali Ladislav a Bára Žoltákové (Žoltáková – Žolták 1995). Text stati se bohužel zaměřuje na strohý popis pravidel bez jakéhokoliv regionálního určení či upřesnění, do jaké subetnické romské skupiny děti patří. Z přiložené fotografie můžeme usuzovat, že materiál získali v romské osadě Letanovce. Oproti výše popsaným pravidlům se v Letanovcích piga hraje na vymezeném prostoru, nejčastěji silnici. Hrají proti sobě dvě družstva, a i když v textu není doslovně řečeno, že jde o chlapeckou hru, z fotografie je patrné, že děvčata pouze přihlížejí. Hra začíná od vyznačené čáry, každé družstvo stojí na jedné straně hřiště. Cca 20 cm velký zašpičatělý klacík položený v jamce podebere hráč z jednoho družstva delším (asi 50 cm) klackem a snaží se jej odhodit co nejdál směrem k protihráčům. Kdo klacík chytí, nebo jinak zastaví, snaží se jím trefit velký klacek odložený na půlící linii. Pokud se strefí, protihráče vyřadí. Není-li odpalující protihráč vyřazen, může ještě „pinkat“. Klacík klepnutím do špičky odpálí do vrchu a poté se jej snaží poklepáváním co nejdéle udržet ve vzduchu. Autoři článku popisují systém bodování, na němž závisí vítězství daného družstva. V rámci výzkumu v roce 2006 jsem již v Letanovcích hru piga nezaznamenala.



*Houpačka z kusu železobetonu, Rudňany (ze sbírek Muzea romské kultury). Foto J. Poláková 2008.*

Z předchozích řádků lze usuzovat, že děti slovenských Romů se hru naučily od majoritního obyvatelstva a přizpůsobily ji svým podmínkám. Povědomí o této hře pak přešlo na počátku 21. století na některých místech ve využití stejného názvu pro diametrálně odlišnou hru. Hra piga nese četné znaky podobné v Čechách, na Moravě i v Polsku známé hře špaček (Bartoš 1947, s. 219; Orlov 1928, s. 397–398; Václavek 1902, s. 32)<sup>15</sup> a jemu podobným na semeláka (Svobodová-Goldmannová 1958, s. 124–125), semel,<sup>16</sup> tyčkrdle (Scheufler 1975, s. 48) či kičkrlata<sup>17</sup>.

Děti ze všech typů prostředí rády skáčou přes švihadlo, ale stejně jako v případě házení s míčem neznají žádný druh školky. Zatímco děti z Brna používají švihadla dostupná v obchodní síti, v romské osadě 5RP11 používaly v roce 2006 obal od elektrických kabelů. Skákaly přes něj samy, ale i tak, že dvě točily kabelem a třetí přes něj skákalo. Pokud udělalo chybu, vystřídalo se s někým jiným, ne však nutně s tím, kdo točil. Někdy přes roztočený kabel skákalo víc dětí najednou.

Dívky z Rudňan znaly také skákání gumy, obvykle však neměly žádnou, která by se dala použít. Oproti skákání přes gumu známému v majoritní společnosti (Zapletal 1988, s. 275–278) provozovaly jen velmi jednoduchou variantu. Gumu držely dvě dívky na nohou ve stále stejné výšce – v kolenních jamkách. Přes gumu skákaly snožmo tak, že měly gumu mezi nohama a střídaly pravou a levou část gumy. Kdo šlápl na gumu, udělal chybu a vystřídal se s dívkou, která gumu držela (Bittnerová 1999, s. 107–120). Docházelo ke střídání pouze mezi třemi aktivně se zúčastňujícími dívkami. Z brněnských dětí skákání přes gumu nevedlo ani jedno z dotazovaných.

Především chlapci ze slovenských romských osad velmi rádi běhali s pneumatikami nebo starými koly. Obojí obvykle poháněli klacíkem, šikovnější si je za běhu štafetově předávali nebo si je střídavě posílali. Jde jistě o novodobou variantu honění obručí oblíbeného v městském i venkovském prostředí (Scheufler 1975, s. 47). V dnešní době je však pro neromské i romské děti s výjimkou osad prakticky neznámá.

Opět pouze ve slovenských romských osadách lze do dnešní doby zaznamenat v minulosti masově rozšířenou zábavu venkovských chlapců – práskání bičem. Dřívější úzké sepětí biče s pastvou se vytratilo, stejně jako samotný materiál a tedy i vzhled biče (Bartoš 1947, s. 247). V roce 2006 jsem zaznamenala v osadě Letanovce

zábavu asi desetiletých chlapců, kteří místo bičů používali obaly od elektrických kabelů (stejně, jakými v Rudňanech nahrazovali švihadla). Prásknout tímto „bičem“ byla otázka značné síly a chlapci soutěžili, zda se jim to vůbec podaří a jak velkou ránu jsou schopni dát.

Kromě honiček, které mají přece jen určitá pravidla, se děti z romské osady Pátorácká v Rudňanech honily snad při každé příležitosti – při cestě na hřiště, když si šly domů pro jídlo atd. Romské děti mají pohyb v oblíbě a rády dokazují okolí svoji mrštnost a obratnost. Předvádějí přemety, kotrmelce, při kterých jeden drží druhého za ruce, a ten kromě kotrmelců může dělat i stojky. Při návštěvě „ihriska“ v rámci výzkumu v roce 2008 nemělo několik děvčat, která se ke cvičení přidala, spodní prádlo, což při stojkách vyvolalo všeobecné veselí (a to i jejich...). Česká Romka K. K. (1932–2006) ve svých vzpomínkách popisuje jejich radost ze cvičení: *Kousek od našeho domu, asi 50 metrů, byl krásný malý březový park, tam jsme se scházeli... Vystupovali jsme jako v cirkuse – cvičili, dělali přemety, hvězdy, mosty atd. Já osobně jsem moc ráda dělala všelijaké cviky* (Horváthová 2004, s. 40).

Všechny děti z Pátoráckých věděly, kde rostou jaké lesní plody. Šplhaly společně do strání a sbíraly lesní jahody. Občas někdo někoho strčil z legrace dolů ze strání, ostatní se přidali a všichni začali válet sudy ze strání dolů. Také děti z 5RP11 znaly místa, na kterých bylo možné najít hrst lesních jahod. Na příkré strání nejdřív nasbíraly do dlaně všechny plody, poté si našly dlouhé stéblo trávy a na ně jahody navlékly. Děvčata si chvíli hrála, že mají korálky, ale nakonec jahody snědla.

V romských osadách nemají děti k dispozici prolézačky, takže si je vytvářejí ze stromů, keřů, plotů či zbytků domů. Šplhají s nadšením po všem, co je udrží. Přitahuje je i určité nebezpečí, které je se zdoláváním výšky spojené. Chlapci rádi skáčou z výšky dolů. Pokud tím mohou vystrašit děvčata, je to pro ně vynikající zábava. Malé děti si nahrazují houpačku kusem železobetonu přehozeným přes obrubník.

Zatímco u dětí z venkovského prostředí má i zdánlivě bezcílný pohyb nakonec nějaký důvod, děti z měst lze často sledovat při skutečném „poflakování“ (Vanková 2005, s. 185). Výrostci od dvanácti třinácti let ztrácejí chuť si hrát, považují to za projev malých dětí, mezi které už se nechťejí počítat. Jejich hlavním zájmem je napodobovat svět dospělých, a tak se mezi ně snadněji dostat. Nejsou-li vedeni k pravidelné školní docházce, je možné

je spatřit již v dopoledních hodinách, jak posedávají po lavičkách, u vchodů domů nebo např. u výkladních skříní obchodů. Klábosí, tak jak to vidí u svých starších vzorů, vyhledávají své protějšky nebo se potulují po centru města a svým hlučným a nevázaným chováním na sebe přitahují pozornost (obvykle) neromského okolí (Pavelčíková 2008, s. 215–216).

### Zábava u vody

Téměř každou slovenskou romskou osadou protéká potok nebo se alespoň nachází v její blízkosti. Od prvních teplejších dnů poskytuje dětem další z herních příležitostí. Zábava u vody spočívá především v cákání, poskakování, skákání do vody a plavání. *V létě jsme se potápěli v Toryse, drželi jsme si vzájemně hlavy pod vodou, kdo déle vydrží. Cákali jsme po sobě, honili jsme se, vířskali jsme, smáli jsme se. Sedláci na nás koukali z mostu a myslím, že nám záviděli tu radost, kterou si sami nemohli dovolit, protože by tím utrpěla jejich selská důstojnost*, vzpomíná E. L. (1921–2003) (Lacková 1997, s. 66). M. F. (\*1962) ze Smižan (okr. Spišská Nová Ves) vzpomínala, že se jako malé děti chodili koupat chlapi i děvčata dohromady. Ve stejném potoce, o kterém tvrdila, že je špinavý a že by tam už „nevlezla“, <sup>18</sup> místní děti dováděly s gumovými nafukovacími hračkami, potápěly se a učily se vzájemně plavat. Zábavu jim nezkazila ani skutečnost, že jen o metr dál praly ženy prádlo a špinily jim vodu.

Městské děti jsou o podobné zážitky díky svému prostředí ochuzeny. Místo toho chodí v létě občas (podle finanční situace) na koupaliště. Škola jim také umožňuje dvě pololetí výuku plavání v rámci tělesné výchovy, což si některé moc pochvalovaly.

### Zábava v zimě

V zimě se městské děti pohybují venku v mnohem menší míře než v romských osadách. Jejich činnost se přesouvá do malých bytů. V rámci jedné místnosti je jich více, takže chlapi si hrají na zemi např. s auty a děvčata na posteli s panenkami. Po vzoru svých rodičů se s oblibou dívají na televizi, když je třeba nuda a když je třeba zábava, tak třeba, já nevím, hrajeme karty, kocky [staví si z kostek – pozn. aut.], čáru a takový, popisuje svůj volný zimní čas D. F. (\*1995).<sup>19</sup> Zato v romských osadách a na venkově si zimu užívali nejen děti, ale i dospělí. Jezdili na vlastnoručně stlučených sáňkách nebo na čem se dalo. *Sáňky jsme neměli*, vypráví K. K. (1932–2006) z rodu

českých Romů, *tak jsme jezdili buď na sáňkách s děckama* [tzn. jinými dětmi – pozn. aut.], *nebo jsme to vyřešili tím, že jsme mámě brali vše, co se tomu podobalo. Velký pekáč na pečení nebo valchu na prádlo a klouzali se* (Horváthová 2004, s. 36). E. L. (1921–2003) vzpomíná na noční sáňkování: *V noci, když sedláci spali, půjčili si od nich naši chlapi sáňky. Pochopitelně o tom sedláci nevěděli, ale nic nepoznali, protože ráno měli sáňky zase na svém místě. Se sáňkami jsme se vyšplhali do kopce pod zámek. Měli jsme s sebou ududa, světélka z brambor. ... Potom se na jedny maličké sáňky natěsnali tři dospělí chlapi a letěli po příkrém srázu dolů, ududa v rukou. Ujždějící světélka vypadala přízračně* (Lacková 1997, s. 66).

Bruslit chodily děti z venkovského prostředí častěji, než romské děti z města. Ještě v 60. letech 20. století neměly děti z prostředí romských osad možnost vlastnit skutečné brusle, proto si vypomáhaly svojí fantazií. I. E. (\*1953) vzpomíná, že si brusle vytvářeli tak, že si na boty přivázali dřívka, a pomocí nich se snažili po ledu jezdit (Scheufler 1975, s. 35).

### Škádlení a „lumpárny“

Malé děti se za účelem někoho pozlobit schovávají a „bafají“ na kolemjdoucí, větší vymýšlejí rafinovanější zábavy. *Jednou jsme se o zábavu v osadě postaraly my dvě s Papiňori*, vzpomíná E. L. (1921–2003) na zábavu, kterou vymyslela se svoji kamarádkou. *Papiňori chodila uklízet sedlákům dvory a někde ve dřevníku našla mezi starým harampádím masku. Ta maska byla tak strašná, že kdo se na ni podíval, oněměl hrůzou. ... Papiňori nasadila masku na obličej, přitiskla ji na okno a zaklepala. Šudaňa zdvihla hlavu a podívala se do okna. Vyděsila se tak, že v tu chvíli vypadala hůř než ta maska. Nebyla schopná ze sebe vypravit slovo, teprve za chvíli začala ječet* (Lacková 1997, s. 68).

Někdy ani nejde o to někoho vylekat. Děti vymyslí okamžitou zábavu při nálezu věci, která není obvyklá. Občas se stalo, že neměly ponětí o nebezpečí, kterému se vystavují, jak popisuje Š. R. (\*1937): *To sa granáty házely do vody ... po vojně. ... Ja jako najmladčí som vždy pre ten granát musel ísť. A ... v tom granátě tak chrčalo, jako keď chrústa zatvoritě do sirkovej škatulky. No a on (kamarád) to počúva pri uchu a hovorí: v tom granátě šustí. No a já: daj sem, daj sem ... Ale ja som mal už také tušenie, že to asi dobré nebudě. No tak do zemiakov do járku som si fahnul a kamarat ... hodil granát. Báč. A on*

*ostal ležať. No, neviem, koľko tých čerepou ho trafilo do brucha. No ale my zme sa rozprchli jako vrabci. ... No a naši rodičia ... hned tam bežali, ... jeho donesli domou na rukách. ... No žije, kamarádime stále spolu.*<sup>20</sup>

### Hračky romských dětí

Nejuniverzálnější hračka, kterou nacházíme stejně dnes jako v minulosti ve všech částech světa, je loutka – panenka. Panenky jsou velmi různorodé co do materiálu, výtvarného řešení i funkce. ... Původně souvisela dětská hra s panenkou s uplatněním figurativních předmětů v náboženských kultech. ... Panenka – miminko, o kterou se dítě stará a která vyvolává hru umožňující rozvinout a procítit vztah matka – dítě, je na světě teprve od minulého [19. století – pozn. aut.] století (Mišurcová – Fišer – Fixl 1989, s. 24).

Panenka je snad nejobvyklejší dívčí hračka. S ní se učí budoucí maminka, jak zacházet s dítětem, starat se o něj, přebalovat jej, nosit a v neposlední řadě také komunikovat. Romská děvčata si s panenkami hrají v mnohem menší míře než neromská. Důvod je velmi prostý – místo neživých hraček mají obvykle na starost své nejmladší sourozence. „Trénink“ získávají při pozorování matky a zkušenosti praktikují okamžitě na skutečných nemluvnatech. Dodnes je možné v jakýchkoliv romských komunitách pozorovat děvčátka okolo deseti let s malými dětmi na rukou. V minulosti byla dalším důvodem také finanční nouze, takže rodiče takovou „zbytečnost“ jako hračku obvykle dětem nepořizovali.

Děvčátka si velmi často vypomáhala tím, co měla po ruce. K. K. (1932–2006) z tradičně kočující skupiny českých Romů si svoji panenku vyráběla sama z materiálu, který měla po ruce. *Vzala jsem jednu podlouhlou bramboru a jednu maličkou kulatou, to byla hlava, a čtyři stejné klacíky, které jsem obalila bílým plátnem a volně přišila k sobě, aby to mělo pohyb. Obličej jsem vykreslila tužkou, vlasy z černé tuhé nitě ... jednotlivě přišila k hlavě. Zapletla copy a ozdobila mašličkami a nakonec ušila šatičky. ... Kočárek jsme si udělali z krabice od bot. Nic nás to nestálo a my se těšili ze všeho* (Horváthová 2004, s. 118–119).

Paní E. H. (\*1955) ze slovenské romské osady v Rudňanech (okr. Spišská Nová Ves) vzpomíná na svoji improvizovanou panenku, kterou vozila v kočárku. Vytvořila si ji z polštáře, kterému ohnula směrem ke středu tři cípy a poté převázala.<sup>21</sup>

K. B. (\*1954) ze stejné osady si svoje „babiky“ vyráběla také sama. Malý kousek textilie vyplnila ve středu chomáčem vaty a podvázala tak, aby vznikla hlavička. Pokud byla látka dostatečně dlouhá, bylo možné vytvořit také ruce a nohy. Obličej domalovala fixy nebo maminčinou tužkou na obočí. Pokud měla po ruce trochu vlny či nití, dotvořila panence i vlasy. V deseti letech dostala od maminky panenku za to, že se dobře učila: *Ja som mala panenku. Bola blondřavá panenka. – To si pametám. A to mi kúpila mamka. Som mala tak asi desať rokov. Keď som tú bábiku dostala. Desať ročná som bola, ale to už ma mamka, mamka za to mi ju kúpila, že som sa učila. Že som chodila do školy.*<sup>22</sup>

*Já sama jsem panenku neměla, vzpomíná neprofesionální romská výtvarnice C. S. (\*1933) z rodu rakouských Kalderarů (Hübschmannová 2003), ale strašně jsem toužila si s nějakou hrát. Tak jsem doma vzala kus hadříku nebo starý kapesník, provázkem jsem uvázala část jako hlavu a dva kousky jako ručičky. Máma měla doma v koutě madonu, takový oltářík, za obrázek vždycky zastrkovala květiny z červeného krepového papíru. A já si ho kousíček utrhla, aby to máma nepoznala, naslinila jsem ho a namalovala tím panence tvářičky a pusou. ... Když jsem panenku neměla, hrávala jsem si někdy venku s mokrou hlínou a z ní si panenku modelovala* (Stojka 2008, s. 87).

Vlastnit panenku koupenou v obchodě byl až do nedávné doby pro většinu romských dívek luxus. Tuto skutečnost potvrzuje také další současná neprofesionální romská malířka J. M. (\*1943) z kočovné skupiny francouzských Manušů (Hübschmannová 2003): *Měla jsem také panenky, a to nebylo tak samozřejmé, protože nás bylo čtrnáct dětí. Ale já jsem byla druhá nejstarší, a tak jsem měla tři panenky. ... Když jsem měla vystupovat v cirkuse, musela jsem je nechávat o samotě, a to bylo těžké, protože pro mě byly jako děti. Jako malá jsem věřila, že mé panenky žijí, a měla jsem strach, že nastydnou, a proto jsem je přikrývala. Jednu z těch panenek jsem měla obzvláště ráda, protože byla blondřatá. Říkala jsem jí Blonda* (Gregorová 2008).

V současné romské osadě najdeme různé panenky podle toho, kdo co koupí nebo dostane. V Rudňanech mi několik pěti až desetiletých dívek předvedlo své panenky. Bez zajímavosti není, že většina z nich měla opět blondřaté vlasy. Málokterá byla nějak pojmenovaná. Vnučka E. H. (\* 1955) představila svoji panenku jako Karolínku, a když to uslyšela ostatní děvčata, hned uváděla u svých

hraček jméno stejné. Většina panenek byla nahých nebo jen ve skromných šatečkách, žádná neměla boty ani jakkoliv upravené vlasy. Dotazováním jsem zjistila, že nejsou převlékány (neměly jiné oblečení než to, co bylo na nich), česány, ani uspávány. Děvčata si s nimi nepovídala. Většinu času je nosila na ruku. Občas je položila do kočárku, ve kterém už ovšem byly buď podobné hračky, nebo mladší sourozenci. Majitel kočárku byl obvykle neurčený a všem bylo také naprosto lhostejné, komu patří a kdo jej bude užívat. Panenky byly v podstatě pouze k tomu, aby je jejich majitelky nosily všude s sebou. Děvčátka tak nevědomky imitovala téměř dokonale situace a projevy mateřství, které viděla kolem sebe a které sama zažila. Vlastnictví hraček si nikdo z uživatelů přímo neuvědomoval. Někdo je sice musel pořídít, ale činil tak s vědomím, že budou užívány všemi a nikdo si na ně nebude činit přednostní nárok. S nastíněným přístupem souvisí ovšem také minimální snaha o udržování funkčnosti předmětu či jeho čistoty ze strany dětí i dospělých.

Tři sestry, vrstevnice děvčat z osady vychovávané na malém městě (Spišské Podhradí, okr. Levoča) měly více panenek, se kterými si hrály společně, převlékaly je a česaly. Panenky byly všechny oblečené, i když velmi podobně jako v Rudňanech botičky neměly. Jedna z panenek měla zeleným fixem zvýrazněné obočí a tváře. Ani zde si s panenkami dívky nevykládaly. Žádná z děvčat také neuvědla jméno panenky. Pro panenky měly dva kočárky – hluboký a „golfáč“. Kočárky stály uklizené v předsíni domu, žádná hračka neležela na volném venkovním prostranství. Lze se přiklonit k názoru, že dívky si uvědomovaly vlastnictví hraček a nenechaly je bez dozoru. Pokud by je chtěl někdo jiný, přihlásily by se k nim jako ke svému majetku. Snaha o zachování funkčnosti předmětu zde byla viditelnější a evidentně měla základy ve výchově rodičů. Sestry se shodly na tom, že nejlepší jejich hračka je dvouměsíční bratříček. Staraly se o něj velmi vzorně, dovedně ho nosily, chovaly a uspávaly, takže se jejich matka mohla věnovat práci v domácnosti. Samy také konstatovaly, že se o něj starají raději, než si hrají s panenkami.

Každá z dívek z městské aglomerace (Brno) vlastnila minimálně jednu panenku. Ve většině případů se o ni dělilo více sester. Hrály si s nimi spíše ve vnitřních prostorech, i když podstatnou část dne tráví na ulici a ve dvorních traktech. Panenky oblékají do jednoduchých šatiček, vybavení panenky záleží čistě na finanční situaci dané rodiny. Některé oděvy pro panenky byly velmi podobné

jako v předchozích dvou případech, některé byly kupované. Málokterá panenka vlastnila botičky – jde o drobné předměty, které se při „kolování“ hračky ztratí nejdříve. Ani u městských dívek nebylo pravidlem dávat panence jméno. Také komunikace mezi panenkou a její „maminkou“ je naprosto minimální. Jde o nevědomé napodobování přístupu romských rodičů vůči dětem. Děvčata si s nimi nepovídají, neuspávají, chovají je výjimečně.

Vlastnictví hračky si každá dívka uvědomovala, ale zároveň brala jako samozřejmost, že se o ni dělí se sourozenci. Snaha o zachování funkčnosti hračky závisí zcela



*Panenka z brambor, klacíků a hadříků, Brno (sbírkový předmět Muzea romské kultury MRK 40/2005). Foto M. Chlup 2005.*

na výchově rodičů. Setkali jsme se jak s dlouhodobě používanými hračkami, tak s panenkami, o jejichž existenci či neexistenci po půl roce majitelka neměla ponětí.

Auta, považovaná za jednu z nejtypičtějších hraček chlapců mezi romskými dětmi, nenabyla příliš velké obliby bez ohledu na prostředí. V romských osadách byla skutečně výjimkou a šlo především o velké plastické modely, ve kterých bylo možné se vzájemně vozit. Mnohem většímu zájmu se zde těšily dětské dopravní prostředky (viz níže).

V prostředí malého města, kde již bylo zjevnější vlastnictví jednotlivců, předvedl chlapec jako svoji nejoblíbenější hračku velké auto na dálkové ovládání. Jak sám přiznal, moc si s ním ale nehrál, protože neměl baterky do ovládače. Hračka tak přebírala (nechtěně) dekorativní charakter.

V městském prostředí měli chlapci spojenou hru s auty s vnitřními prostory. D. F. (\*1995) v rozhovoru uvedl, že má především malá auta, tzv. angličáky, a motorky. Auto na dálkové ovládání se mu rozbilo.

Velkým nesplněným přáním mnohého romského dítěte je vlastnit kolo. Především městské děti po nich velmi touží. Kdo kolo má, podělí se o něj s ostatními. Podobně jako u kopacího míče však byl vždy známý majitel, který si svoje kolo velmi dobře hlídal a staral se o něj.

V romských osadách využívají děti bez rozdílu věku i pohlaví kola, trojkolky i koloběžky ke společné zábavě. Dětské dopravní prostředky byly obvykle v žalostném stavu, mnohdy neměly pneumatiky ani brzdy, ale to děti neodradilo od společné jízdy či tlačení. Podobně jako u jiných hraček jsou v kolektivním vlastnictví všech dětí a nikdo se o ně tudíž nestará.

V menších městech a obcích, kde nejsou Romové segregováni, bylo patrné rozdělení dětských dopravních prostředků dle věku. Menší děti měly trojkolky a koloběžky, větší kola. Na rozdíl od osad se objevují také kola s pomocnými kolečky, které usnadňují menším dětem jízdu.

V souvislosti s romskými hračkami se objevuje zmínka Marka Jakoubka o tzv. pukavce (Jakoubek 2004, s. 248–251).<sup>23</sup> Jeho názor, že *přestože je již dnes možné považovat pukavku za „tradiční“ hračku romských dětí, jedná se patrně spíše o kulturní přejímku než o artefakt, jehož užívání a znalost výroby by si předkové Romů přinesli z indické pravlasti* (Jakoubek 2004, s. 250), je možné podpořit doklady o existenci identické hračky u českých dětí (Bartoš 1947, s. 227, Mátlová-Uhrová

1978, s. 22). Základem pro hračku je větev keře, který má dužinatý střed, např. bezu. Z této větve se vydlabe vnitřní část tak, že vznikne dutina. Z tvrdšího dřeva se vyřeže dřík o průměru, který se vejde do vydlabané dutiny. Do obou konců dutiny se vloží např. nezralá trnka. Dřík se prudce zatlačí do jednoho konce dutiny a vzniklým tlakem je vystřelen „náboj“ na druhém konci dutiny. *Protože se jedná v zásadě o malou „střelnou zbraň“, patří pukavka spíše mezi hračky chlapecké, někdy si s ní však hrají i děvčata, ovšem i v tomto případě jsou jejími výrobci romští hoši. ... S pukavkou si hrají malí hoši, ale i odrůstající mladíci, kterým pukavka často slouží k dovádění s děvčaty. S hračkou je občas možné vidět i dospělé muže ..., kteří jejich střelami škádlí přítomné ženy* (Jakoubek 2004, s. 250–251).

## Závěr

Hry romských dětí závisí na prostředí (venkovské, městské, vyloučené lokality), sociálním statusu rodiny či kontaktu s majoritním okolím. Romské děti vyrůstající v segregovaných osadách, na venkově a v malých městech tráví značnou část svého volného času venku. Podobně je tomu i u romských dětí z brněnského ghetta. Nedokáží však využívat své okolí k zábavě s takovou fantazií, jako např. děti z osad. I zde si hrají děvčata a chlapci společně zhruba do devíti let. V této věkové skupině vítězí s převahou pohybové hry a hry na „jako“. Starší děti už však příliš pestrou zábavu nemají. Většinu času tráví u televize, chlapci hrají po vzoru dospělých karty nebo kostky, děvčata se obvykle starají o mladší sourozence a někdy – bohužel – i o své rodiče. Dospívající mládež už se po ulici jen „poflakuje“, klábosí a vyhledává své protějšky.

Ačkoliv děti v romských osadách pocházejí mnohdy z chudých poměrů, fantazii mají bohatší než jejich vrstevníci z velkých měst a dokáží si hrát s věcmi, o které by městské děti nejevily zájem. Čím je nižší sociální status rodiny, tím méně je dítěti umožněno zařadit do každodenní zábavy i výpočetní techniku, počítačové hry či sledování filmů.

V případě Romů je zavádějící snažit se o generalizaci. Můžeme však říci, že projevy dětí jsou od příslušnosti k nějaké skupině vzdáleny, a proto můžeme podobný způsob hry potkat u slovenských Romů stejně jako u francouzských Manušů nebo rakouských Kalderarů, a to napříč několika generacemi.



Oproti starším pamětníkům již dnešní děti dokáží přesně určit, že si hrají. Poměr hry a povinností v jejich každodenním životě se změnil ve prospěch hry, i když ve srovnání s dětmi z majority mají stále mnohem více úkolů v domácnosti. Herní repertoár zahrnuje některé hry, které se v majoritní společnosti již nevyskytují (např. honění obručí, práskání bičem). U romských dětí lze též velmi často upozorovat hry okamžité, které vznikají z dané si-

tuace, a v nejbližší době zanikají. Romské děti minimálně uplatňují hry se psanými pravidly či hry deskové. Mnohem raději si pravidla předávají ústně, upravují a vymýšlejí. Hračky nemají v jejich životě tak důležitou roli a také jich mají mnohem méně, než děti neromské. Především děti z romských osad nejsou vedeny k pocitu vlastnictví a zodpovědnosti za hračku, což se následně odráží v celém jejich životě ve vztahu k jiným předmětům.

#### POZNÁMKY:

1. H. H. (\*1996), výzkum 2005, Brno.
2. N. H. (\*1998), výzkum 2005, Brno.
3. N. D. (\*1995), výzkum 2005, Brno.
4. Není zde uvedena doba, ke které se popis vztahuje, z kontextu můžeme usoudit, že jde o dobu do zákazu kočování v Polsku, tedy do roku 1964.
5. M. T. (\*1936), výzkum 2008, Markušovce.
6. K. B. (\*1954), výzkum 2008, Rudňany.
7. D. F. (\*1995), výzkum 2006, Brno.
8. Pedagog Ján Sajko, který se více než dvacet let věnuje romským dětem z osady Jarovnice u Prešova, popisuje v rozhovoru situaci následně: *Jarovnická realita je tvrdá. Není tu ani jeden košíkář, ani jedna tradiční kapela. Všechno se to vytratilo. Život je tu o něčem jiném. Je tu normální ráno vstát, jít na poštu pro peníze a potom jen ležet, pít alkohol, hrát karty, brát drogy.* Výzkum 2009, Jarovnice.
9. M. P. (\*1944), výzkum 2008, Markušovce.
10. D. F. (\*1995), výzkum 2005, Brno.

11. H. H. (\*1996), výzkum 2006, Brno.
12. H. H. (\*1996), výzkum 2006, Brno.
13. H. H. (\*1996), výzkum 2006, Brno.
14. N. D. (\*1995), výzkum 2006, Brno.
15. Etnologický ústav AV ČR, v. v. i., pracoviště Brno (dále jen EÚ AV ČR Brno), fond dětského folkloru, Hry s nářadím 38/13.
16. EÚ AV ČR Brno, fond dětského folkloru, Hry s nářadím 38/23, 25, 26.
17. EÚ AV ČR Brno, fond dětského folkloru, Hry s nářadím 38/36.
18. M. F. (\*1962), výzkum 2008, Smižany.
19. D. F. (\*1995), výzkum 2006, Brno.
20. Š. R. (\*1937), výzkum 2008, Bolešov u Trenčína.
21. E. H. (\*1955), výzkum 2008, Rudňany.
22. K. B. (\*1954), výzkum 2008, Rudňany.
23. Ve stati není uvedeno, ve které lokalitě autor výskyt hračky mapoval. Na základě e-mailového dotazu mi bylo autorem sděleno, že se jedná o romskou osadu poblíž Chminianských Jakubovan (okres Prešov).

#### LITERATURA:

- Bartoš, F. 1947: *Naše děti*. Praha: Vyšehrad.
- Baťha, M.: „Alager – Resto.“ *Karetní hry* [online] [cit. 29. 1. 2010]. Dostupné z <<http://www.hrejsi.cz/karty/alager.htm>>.
- Baťha, M.: „Kolovrat“. *Karetní hry* [online] [cit. 2. 3. 2010]. Dostupné z <<http://www.hrejsi.cz/karty/kolovrat.htm>>.
- Bitnerová, D. 1999: *Skákání gumy v druhé polovině 90. let 20. století*. In: Lidé města 2. Praha: Institut základů vzdělanosti ad., s. 107–120.
- Caillois, R. 1998: *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Duplinský, J. 1993: *Hra a hračka z pohledu psychologa*. Pedagogika 43, příloha Na pomoc pedagogické praxi č. 6. Praha: Akademie věd České republiky.
- Eliášová, I. 2008: *Naše osada. Smutné, veselé i tajemné příběhy Romů*. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci.
- Ficowski, J. 1986: *Cyganie na polskich drogach*. Krakow – Wrocław: Wydawnictwo Literackie.
- Gájer, S. 1994: Oblíbená hra dětí našeho kraja piga. *Obzor Gemera – Malohontu* 25, č. 2, s. 75–77.
- Gregorová, J. 2008: „Juliennee (Mona) Metbach – la vie en roulotte.“ *Romové v České republice* [online] [cit. 9. 7. 2009]. Dostupné z <<http://romove.radio.cz/fr/clanek/22036>>.

- Holá, M. 2010: „Gamblerství aneb láska k hazardu“. Zdravě [online] [cit. 29. 1. 2010]. Dostupné z <<http://www.zdrave.cz/magazin/nemoci-a-lecba-12/gamblerstvi-aneb-laska-k-hazardu-564>>.
- Horváthová, J. (ed.) 2004: *Memoáry romských žen. Karolína – cesta životem v cikánském voze. Karolína Kozáková*. Brno: Muzeum romské kultury v Brně, o.p.s.
- Hrabalová, O. 1975: Dětský folklór. K současnému stavu jeho českých pramenů a literatury. *Český lid* 62, č. 3, s. 140–149.
- Hrabalová, O. 1982: Dětské hry, říkadla a hádanky. In: Janák, J. (ed.): *Náš kraj. Folklor, obyčeje, historie, nářečí a jména v tradici a současnosti družstevních vesnic Moravská Nová Ves, Hrušky, Týnec a Tvrdonice*. Brno: Muzejní a vlastivědná společnost v Brně, s. 219–236.
- Hübschmannová, M. 2003: „Romové – subetnické skupiny.“ Rombase, didactically edited information of Roma [online] [cit. 29. 10. 2009]. Dostupné z <<http://romani.uni-graz.at/rombase>>.
- Hübschmannová, M. – Šebková, H. – Žigová, A. 1991: *Romsko-český a česko-romský kapesní slovník*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Jakoubek, M. 2004: Pukavka – známá, neznámá. In: Hirt, T. – Jakoubek, M. (eds.): *Romové: kulturologické etudy*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 248–251.

- Lacková, E. 1997: *Narodila jsem se pod šťastnou hvězdou*. Praha: Triáda.
- Mátlová-Uhrová, L. 1978: *Děti na Hané. Jejich výtvarně tvořivé hry a zábavy v přírodě*. Prostějov: Okresní kulturní středisko.
- Mišurcová, V. – Fišer, J. – Fixl, V. 1989: *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Orlov, S. P. 1928: *Hry a písně dětí slovanských*. Praha: Československá obec sokolská.
- Pavelčíková, N. 2008: *Jak Romové šli do města. Proměny romské kultury v kontaktu s městským prostředím*. In: Goduli-Węclawowicz, R. (ed.): *Miasto w obrazie, legendzie, opowieści...* Wrocław – Kraków: Polskie towarzystwo ludozawcze uniwersytet wrocławski, s. 209–216.
- Scheinostová, A. 2005: *Krajina slov a krajina citu – nad romskými říkadly*. *Romano džaniben, řilaj*, s. 136–144.
- Scheufler, V. 1975: *Pražské děti*. In: *Etnografie pražského dělnictva*. Praha: Ústav pro etnografii a folkloristiku ČSAV.
- Stojka, C. 2008: *Žijeme ve skrytu. Vyprávění rakouské Romky*. Praha: Argo.
- Svobodová-Goldmannová, F. 1958: *Říkadla a hry slováckých dětí*. Gottwaldov: Krajské muzeum v Gottwaldově.
- Václavek, M. 1902: *Děti na Moravském Valašsku*. Jičín: Kabátník a spol.
- Vaishar, A. – Zapletalová, J. (eds.) 2009: *Současný vývoj vnitřních částí Brna a Ostravy*. Brno: Ústav geoniky, AV ČR, v. v. i.
- Vanková, K. 2005: *Rómske ženy v ich prirodzenom rodinnom prostredí*. In: Poláková, E. (ed.): *Postavenie a rola rómskej ženy v spoločnosti. svazek II. Štúdie*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM Trnava, s. 25–31.
- Zapletal, M. 1988: *Hry ve městě a na vsi*. Praha: Olympia.
- Žoltáková, L. – Žolták, B. 1995: *Dětská hra „piga“*. *Romano džaniben* 3, s. 23–24.

---

## Summary

### Games and Toys of Roma Children

The contribution deals with the research of children's folklore among Romani people. The author proceeds from her own experience, terrain research, written retrospective sources and literature. She was collecting the source materials for the study between 2005 and 2010, in different types of residential areas. Each of them presents specific features in gaming expressions, in knowledge and variability of games as well as in relationship to toys. Children in Roma settlements use toys collectively. Their games have simple rules, they do not last very long and depend on the actual situation, weather, and the possibility to use the surrounding space and the material offered. The nature in their closest neighborhood provides them with wide variability and possibilities. In Roma settlements, one can note modern varieties of traditional children's games even today. Children coming from non-segregated environment of a small town are better interrelated with their toys; they understand "playing" in the sense coming near to its usual interpretation. Children from urban agglomeration are lacking mostly in the space itself. Their nearer contact with every-day reality and majority inhabitants in the neighborhood are reflected in diversity of games (cards, *čára*), used toys (toys for sandpit) and e.g. even in using the children's counting-our rhymes implied from Czech cultural environment.

**Key words:** children's folklore, Roma people, types of Rom settlement, game, toy.

# KE KLASIFIKACI DĚTSKÝCH HER

## Miroslav Klusák – Miloš Kučera

### Úvod

Klasifikace je velkým problémem ludologie. Žádná univerzálně uspokojující neexistuje. To konstatoval např. Miloš Zapletal, když se problematice věnoval ve 4. svazku své *Velké encyklopedie her*. Když Helen B. Schwartzmanová (1976) publikovala první přehledovou studii výzkumu dětské hry v *Annual Review of Anthropology*, označila za problém třídění to, že vznikají stále nová. Když Elliott M. Avedon a Brian Sutton-Smith (1971) vydali *The Study of Games*,<sup>1</sup> nejdříve označili pluralitu třídění za důsledek apriorních zájmů jednotlivých autorů či vědních oborů (v kapitole 1. *Introduction*). Pak se však (v kapitole 12. *Games as structure*) přece jen zamýšleli konkrétněji nad tím, co vlastně brání přejímání třídění od jiných autorů, vyjednání shody na nějaké společné bázi. Problém našli ve sporech o extenzi a intenzi pojmu „her“ (games vs. play). Například, když diskutovali s tříděním Rogera Cailloise, zvažovali, nakolik lze hravé předstírání (*mimikry*) a zahrávání si se závratí (*ilinx*) považovat za *games*, a nakolik jen za kratochvíle; vedle her náhody a strategických, studovaných matematickou teorií her. Při úvahách o potřebě doplnění třídění her tělesné obratnosti, strategie a náhody o tzv. *central person games* (které Sutton-Smith /1959/ vyčlenil již ve své doktorské disertaci) přemýšleli zase nad tím, nakolik lze obhájit takto způsobenou synkretičnost klasifikačních kritérií.

Na synkretičnosti vadí, že zavedení více kritérií otvírá otázku vzájemné váhy a spojování více dimenzí v konkrétních hrách. Tkví např. význam hry *Mrazík* ve vyzkoušení si tělesné obratnosti, anebo v tom, že je jednomu hráči přidělena tato ústřední role? *Mrazík* je navíc někdy také chápán jako *Kouzelník*, a „zmražení“ hráči nejsou rozmrazování svými dosud nezačarovanými parťáky, nýbrž *Sluníčkem* – netkví pak význam hry spíše v hravém předstírání? Obecněji tedy jde o třídění, které by při více kritériích mělo být v každé dimenzi dotažené tak, aby se popsalo, zda daná hra či její varianta danou dimenzi vůbec rozehrává či nikoli. Jinak řečeno, tabulka pojmové mřížky by měla být vyplněna úplně, abychom se vyhnu-li větám typu „Šelmy třídíme na kunovité, medvědovité, psovité a mazlíčky“.

Otázka po významu hry se ale objevuje už u jednoho kritéria, ne až u dvou a více. Je jistě možné hry roztřídit např. pouze podle použitých *pomůcek* (jejich přítomnost nebo nepřítomnost, jejich různé druhy) nebo podle *hříš-tě*,<sup>2</sup> ale vyjádří se tím pro čtenáře, o co hráčům ve hře jde, pro jaké potěšení ji hrají, jaké motivy je vedly k tomu, že zvolili právě tu, a ne jinou? Kritérium klasifikace by tedy mělo být podstatné, a to kvůli (psychologické, antropologické či existenciální) identitě jednotlivých hráčů v aktuální situaci jejich skupiny. Znamená to vyjádřit podstatu té či oné hry pomocí pojmů, které se používají i mimo hry samé v dalších aspektech lidské existence: za pomoci jejich diskursu by se hra pak jakoby „přeložila“, aniž by se setřela její specifika (zdůrazňujeme ono „i“, neboť hra sama vnáší do společenskovedního a filozofického diskursu vlastní pojmy, které dle některých autorů patří k základním).

Např. Caillois (1998) zavádí čtyři hlavní kategorie, principy – *agón*, *alea*, *mimikry* (zahrnující i *mimé-sis*) a *ilinx*. Ale soutěž, náhoda, maska a závrať nejsou jen jevy z herní oblasti, neboť se objevují i v tzv. vážných činnostech a v osudu (můžeme mít závrať např. při nemoci). To autorovi dovoluje podle těchto kategorií charakterizovat celé dva typy civilizací (1998, s. 102n): společnosti *vzruchu* (založené na kombinaci *mimikry* – *ilinx*) a společnosti *propočtu* (*agón* – *alea*). Caillois své čtyři kategorie označuje za „čtyři elementární psychologické postoje“ (s. 89). Ani to mu však k podpoře hry pomocí širších pojmů nestačí, a svoje kategorie průběžně vysvětluje obecnějšími parametry, jimiž jsou *aktivita* (u *agón*, *mimikry*) vs. *pasivita* (u *alea*, *ilinx*) a *změna ven* (u *agón*, *alea*) vs. *změna dovnitř* (*mimikry*, *ilinx*). Dostává tak nakonec čtyřpolní tabulku s jakousi bazální motivací, uplatnitelnou i jinde než ve hrách (*vždycky* jsme aktivní nebo pasivní a zaměřeni na svět nebo na sebe). Je to něco, čemu lze rozumět – kde ale vzít záruku, že jiný podklad lidské motivace pro třídění her neexistuje?

S problémem klasifikace jsme se potýkali v letech 2006–2008, když jsme zpracovávali sbírku her v grantovém projektu *Hry školních dětí* (GA ČR 406/06/1311). Sbírkou vznikala za pomoci studentů v rámci našeho semináře na katedře psychologie Pedagogické fakulty UK

od roku 1995/96 do roku 2000/01.<sup>3</sup> Za šest let trvání kurzu obsahuje přes 1600 záznamů (v tomto počtu je řada her sebrána opakovaně, ve více exemplářích).

Sbíрку jsme analyzovali v monografii *Dětské hry – games* (2010). Co se třídění týče, prezentujeme ho v kapitolách *Katalog a Expozice*. V Katalogu jsou exempláře vybaveny co nejstručnějším regestem studentského popisu průběhu hry. V Expozici jsou exempláře prezentovány v rámci 115 tzv. základních her co nejzvrubněji. Klasifikace v Katalogu používá inovovaný systém kategorií manželů Opieových (1969). Klasifikace v Expozici je konstrukcí „zespodu“, podle myšlenky *základních her* (ta také pochází od Opieových). Čtenářsky jsou tedy třídění různá: v Katalogu jde o vyhledávací seznam, jenž je na rozdíl od abecedního rejstříku uspořádán v sémantice jakéhosi tezauru; v Expozici jde o to, aby si čtenář dokázal hru co nejlépe představit a pochopit ji, využívaje toho, že už o podobné četl právě ve stejném bloku.

Pokud budeme předjímat závěry z naší zkušenosti s tříděním, můžeme říci, že jsme v obou klasifikacích narazili na nutnost uvažovat v *budoucnu* o dvou kombinujících se rovinách: o rovině činnosti tělesných subjektů a o rovině rolí ve hře. První obsahuje výrazovou poetiku tzv. pudů (orálního, análního, zíracího aj.) v jejich nejrůznějších konkrétních transformacích, druhá pak kulturní, morální „oidipské“ či od nich odvozené vztahy (soutěž, „šikana“, různé „demokratické“ distribuce). Uvozovkami u „oidipských“ vztahů vyjadřujeme okolnost, že se nemusí jednat jen o jeden moment v ontogenezi hráčů a o naplnění jednoho tzv. vývojového úkolu, ale o celkovou vztahovou problematiku, tak jak vyplývá v rámci ontogeneze i ze situace uvnitř skupiny hráčů.

## Katalog

Opieovi třídí *games* na 1. chasing (honičky); 2. catching (chytačky); 3. seeking (schovky); 4. hunting (lovy); 5. racing (závody); 6. duelling (souboje); 7. exerting (výdrže); 8. daring (bravury); 9. guessing (hádanky); 10. acting (horory); 11. pretending (nápodoby).

Pro naše hry jsme přimysleli další kategorie: 7\*. schooling (hlavně dívčí „školky“); 8\*. shocking (lekačky); 12. shooting (trefování); 13. gender (námi zaváděné anglické názvy). Kategorie byly dále rozděleny na čtenářsky přístupnější subkategorie. Katalog má následující strukturu: 1. *honičky* (1.1 *stíhačky*: např. Baba, AIDS, Na homouše, Kulhavikovina, Kuncovina, Petrovina, dále

Mrazík; 1.2 *vybiky*: např. Na jelena, Na třetího; 1.3 *šlapačky*: např. Sto-tři-sto); 2. *chytačky* (pro malý počet nečleněno, ale šlo dělit na 2.1 *přebíhačky*: např. Rybičky, rybáři jedou, a na 2.2 *přehazovačky*: např. Bago); 3. *schovky* (3.1 *ukrývání se*: např. Pikola; 3.2 *vražděný pohled*: např. Štít a bomba; 3.3 *před pedagogem*: např. Výměna oblečení); 4. *lovy* (4.1. *s pedagogem*: např. Prstová abeceda; 4.2 *mezi dětmi*: např. Hledání pokladu); 5. *závody* (5.1 *postupy*: např. Cukr, káva, limonáda; 5.2 *postřehy*: např. Kdo má rád, co má rád; 5.3 *volné místo*: např. Škatule, hejbejte se); 6. *souboje* (6.1 *boje*: např. Maso, Oční kontakt; 6.2 *parta a sbírky*: např. Bunkr, Sběrání kartiček); 7. *výdrže* (7.1 *rovnováhy, stoje*: např. Točení se v kruhu; 7.2 *řetězy a hromady*: např. Čertova ulička, Plácaná, Na hamburger; 7.3 *ruchy*: např. Houpání na židli); 7\*. *školky* (7\*.1 *dívčí*: např. Guma, Přebíraná, Tleskaná; 7\*.2 *klučičí*: např. Hakisák; 7\*.3 *společné*: např. Panák); 8. *bravura* (8.1 „pravdy“ a *úkoly*: např. Pravda nebo úkol, Posílání křečka; 8.2 *Rizika poškození a sebepoškození*: např. Mapy, Žiletky); 8\*. *Lekačky* (8\*.1 *náhly dotyk*: např. Prasátka; 8\*.2 *Ostatní – hlavně sebrání věci*: např. Čórkofotbal); 9. *hádanky* (9.1 *spíše tradiční scénáře*: např. Co se změnilo; 9.2 *teritoria a terče s tužkou*: např. Piškvorky, Lodě; 9.3 *slovní hry*: např. Slovní kopaná; 9.4 *Karty a stolní hry*: např. Prší, Dáma); 10. *horory* (10.1 *tradiční dramata*: např. Krvavý koleno, Sochy, Houby; 10.2 *stigmatizace, ostrakismus, šikana*: např. Parohy, Hajdulánek a Pajdulánek; 10.3 *jiné*: např. Dlaždice); 11. *nápodoby* (11.1 *textová a grafická tvorba*: např. Tichá pošta, Deníky; 11.2 *škola explicitně*: např. Na školu, Den šprtů; 11.3 *rodina, rodičovství explicitně*: např. Maminka a čtyři sestřičky; 11.4 *zvířátka a jiní tvorové*: např. Sloni, Hra na skřítky, Tamagoči; 11.5 *malé iluze a „morfování“*: např. Na Pokémony, Hra na housle; 11.6 *větší scénáře a role – vkus a styl*: např. Dallas, Až se stáří zeptá); 12. *trefování* (12.1 *štěstí, hazard*: např. Pogy, Čára, Vykopání věci; 12.2 *vržení/podklouznutí nebo smýknutí/tužky*: např. Dráha, Na válku; 12.3 *často sporty*: např. Bačkorový hokej, Košíková hadrákem); 13. *gender* (13.1 „společenské“ hry: např. Flaška, Soudce; 13.2 *spatřit, sáhnout, táhnout*: např. Zvedání sukni; 13.3 *tábory / často kritika opačného pohledu*: např. Cedulky, Test pro blondýnky; 13.4 *párování a výběry*: např. Disco).

## Expozice

Opieovi svou sbírku prezentují v podobě 172 základních her; uspořádaných do 11 kapitol. Názvy kapitol

s určením tzv. základního motivu či námětu představují východisko našeho katalogu. Opieovi svůj katalog, 11 kapitol procleněných názvy jednotlivých základních her a dílčích variant 11 základních motivů, prezentují v *Contents and Analysis* (s. xvii–xxvi). Tak obsáhlý obsah na počátku knihy má zaručit, že si čtenář najde svou hru, i když ji zná ještě pod jiným názvem, než je 2.500 jmen her v abecedním rejstříku (Opie, Opie, 1969, s. vi). Uvnitř Katalogu jsme po rozšíření postupovali jednak členěním na subkategorie, jednak jsme dále uváděli hry podle věku a nakonec podle abecedy. Katalogizovali jsme tedy našich asi 1600 exemplářů, záznamů her, Opieovi katalogizovali svých 172 tzv. základních her. U Opieových pak v textu po uvedení kapitoly následují podrobné expozice základních her v jejich variabilitě, a to nejen názvů, ale i pravidel. My jsme v Expozici postupovali obdobně.

Katalog Opieových a jejich expozice her používají jednu klasifikaci. My dvě, které jsou v textu i pojmově odlišné. Došli jsme k tomu tak, že pro Expozici, na rozdíl od Katalogu, jsme od Opieových nepřejímali, a tedy ani netransformovali žádná obsahová vymezení, pouze se formálně inspirovali ideou základní hry a jejích variací. Zkusili jsme ji provést již zmíněným postupem „zespodu“, za pomoci co nejotevřenějšího kódování, jako bychom opakovali postup, kterým museli projít sami Opieovi, když zpracovávali svou sbírku exemplářů z terénu. (Brzy jsme však zjistili, že pracujeme s obsažnějším pojmovým předporozuměním tomu, co považujeme za podobné a odlišné, a že se vlastně snažíme o zdokonalení jejich klasifikace redukcí určité části její synkretičnosti.)

Expozice námi vyčleněných 115 základních her má strukturu: 1. *Dotknout se* (1.1 Kecárny; 1.2 Oční kontakt; 1.3 Na rozesmávání; 1.4 Na lekání; 1.5 Ošahávačka; 1.6 Na blbečka; 1.7 Provokace autority; 1.8 Flaška; 1.9 Na pravdu; 1.10 Kuba řekl; 1.11 Kdo má rád, co má rád); 2. *V dotyku tělo na tělo* (2.1 Zápas; 2.2 Na prání; 2.3 Šíkana; 2.4 Čmáraná; 2.5 Páka; 2.6 Palcovaná; 2.7 Maso; 2.8 Ohníček; 2.9 Na plácanou; 2.10 Kohoutí zápasy; 2.11 Zápasy na koních; 2.12 Koníček; 2.13 Král vysílá své vojsko; 2.14 Obrana státu; 2.15 Fronta; 2.16 Vlášek; 2.17 Přetahování; 2.18 Ragby); 3. *Vrh objektu – s dotykem na tělo* (3.1 Vybíjená; 3.2 Houbovaná; 3.3 Koulování; 3.4 Stříkaná; 3.5 Střílená; 3.6 Házení prasátek; 3.7 Horký brambor; 3.8 Trpaslík; 3.9 Na jelena; 3.10 Na třetího; 3.11 Fotbal; 3.12 Hokej; 3.13 Basketbal; 3.14 Ping-pong; 3.15 Volejbal); 4. *Vrh objektem – na drá-*

*ze* (4.1 Čára; 4.2 Pogy; 4.3 Hod do koše; 4.4 Házení do terče; 4.5 Válka; 4.6 Dráha); 5. *Běh – s dotykem na tělo* (5.1 Honička; 5.2 Baba; 5.3 Psí honička; 5.4 Krvavé koleno; 5.5 Slepá bába; 5.6 Mrazík; 5.7 Šlapaná; 5.8 Honěná se dvěma domečky; 5.9 Rybičky a rybáři; 5.10 Hloupá kuchařka); 6. *Běh – na dráze* (6.1 Závod; 6.2 Jízda po zábradlí; 6.3 Cukr, káva, limonáda; 6.4 Honzo, vstávej; 6.5 Molekuly); 7. *Kompozice pohybu – žonglování a rytmička* (7.1 Míčová školka; 7.2 Skákání panáka; 7.3 Skákání gumy; 7.4 Točení; 7.5 Skákání přes švihadlo; 7.6 Tleskání; 7.7 Šly tři opice do porodnice; 7.8 Tanec); 8. *Kompozice objektu* (8.1 Přebíraná; 8.2 Tichá pošta; 8.3 Kdo, kde, s kým – ruličky; 8.4 Vydávání časopisu; 8.5 Kreslení; 8.6 Modely, stavebnice; 8.7 Demolice; 8.8 Slovní fotbal; 8.9 Sbíráání; 8.10 Země, město; 8.11 Scrabble); 9. *Hádání* (9.1 Hádanka; 9.2 Šibenice; 9.3 Na řemesla; 9.4 Ptáčku pípni; 9.5 Mafie; 9.6 Na schovávanou; 9.7 Lupiči a policajti; 9.8 Hledání pokladu; 9.9 Pexeso; 9.10 Lodě; 9.11 Piškvorky; 9.12 Židi; 9.13 Dáma a šachy; 9.14 Karty; 9.15 Tipování; 9.16 Kolotoč štěstí; 9.17 Věštění); 10. *Fiktivní identity a příběhy* (10.1 Na školu; 10.2 Na rodinu; 10.3 Na ovečky; 10.4 Na páníčka; 10.5 Boj; 10.6 Dračí doupe; 10.7 Člověče, nezlob se; 10.8 Karty magic; 10.9 Domeček; 10.10 Útěk z družiny; 10.11 Na povolání; 10.12 Na milence; 10.13 Na víly; 10.14 Koso šoula).

### Hledání významu

Zařazení některých her do Katalogu nebylo obtížné. Ani určení – nad rámec jen deskriptivního nebo tematického motivu – jejich významu, „vtipu“, pro nějž se hrají, a mechanismu, který k tomu využívají. Týká se to mnoha her kategorie 11. *nápodoby* (Caillloisova *mimikry* či *mimésis*) nebo kategorie 13. *gender*.

Vezměme si z *nápodob* např. *Slony*. Jedna skupina dětí představuje zvířata, další chovatele (krmí a ošetřují je), další cvičitele (mj. vodí slony na švihadle), další zvěrolékaře (prohlíží slony sám od sebe či na požádání cvičitelů nebo chovatelů). Máme před sebou distribuci rolí pro civilizování dětí při nástupu do školy: veselí, nespoutaní sloni = školáci; chovatelé = rodiče; cvičitelé = učitelé; zvěrolékař = lékař, možná logoped či pedagogicko-psychologická poradna. Her s chovatelem a zvířátky se objevuje v 1. i 2. třídě celá řada (*Hra na koně, Na ovčí farmu, Na pejsky, Štěňata a pán aj.*). Pak mizí. Hra je založena na zástupném objektu a každý zkušenější pedagog jí rozumí. U takové *Flašky (gender)*, hrané v pu-

bertě, zase každý interpret ocení onu „fintu“ zavést trest, který pak dovolí, ba vynutí si, provést gesto normálně zakázané: vylosovaný hráč *musí* např. dát druhému pu-su, jinak odevzdat jako fant část oděvu (a tedy také se odhalit, jen jinak).

Větší potíže nastávají při hledání významu relativně abstraktních folklorních her jako 1. *honiček* (budeme se zde zabývat *stíhačkami*), 2. *chytaček* anebo 3. *schovek*. Proč naši školáci hráli 119 *stíhaček* (plus 36 *vybik* a 33 *šlapaček*), ale pouze 26 *chytaček*? Je to jenom kvůli složitější organizaci druhé kategorie, zatímco pro tu první stačí se rozběhnout na třídu s tím, že někomu dám „babu“?

Pohlédněme na *stíhačky* (*honičky*) vs. *chytačky* nejprve velmi deskriptivně. Opieovi definují *honičky* jako *hry, kde se hráč snaží dotknout ostatních, volně pobíhajících v nějakém ohraničeném území* (s. xvii), *chytačky* pak jako *hry, v nichž se hráč snaží zachytit ostatní hráče, jejichž úkolem je dostat se z jednoho určeného místa na druhé (často z jedné strany silnice na druhou); koho chytí, ten buď převezme jeho roli, nebo mu, častěji, pomáhá* (Opie – Opie 1969, s. xviii). Lze tento topografický rozdíl rozvinout? *Honička* se předává pouhým dotykem (ona známá „baba“), v *chytačkách* se musí druhý hráč doopravdy chytit, někdy sevřít; v *honičce* patří terén „demokraticky“ všem, v *chytačkách* patří kritické teritorium (pruh) nějaké „nadřazené“ Moci; cílem *honičky* není, aby babě všichni utekli, ale naopak ji mají všichni postupně dostat a se jí zbavit, u *chytačky* tento motiv urgentní není (i když může být chuť zahrát si obě role). *Honička* je očistou, *chytačka* je provokací autority. Máme se spokojit s konstatováním tohoto rozdílu, nebo se snažit o další explanaci?

Hlavní nesnáze při klasifikaci spočívala však ještě v něčem jiném. Jedna a táž kategorie, např. 6. *souboje*, se může uskutečnit zapojením různých tělesných modalit: u hry *Maso* je to kůže, u hry *Oční kontakt* oko. Je v tom nějaký rozdíl a jak s ním zacházet? Neměli bychom ostatně zařadit *Oční kontakt* spíše do kategorie 3. *schovek*, kterou jsme založili právě na oku, pohledu, skrývání a odhalování?

Nejlepší česká vývojová psychologie je možná stále *Ontogeneze lidské psychiky I. Václava Příhody* (1963). Autor v ní uvádí *dělebné schéma hravého zaměstnání*: I. Hry nepodmíněně reflexní (instinktivní): 1. experimentační; 2. lokomoční; 3. lovecké; 4. agresivní a obranné;

5. sexuální; 6. sběratelské; II. Hry senzomotorické: 1. dotykové a haptivní; 2. motorické: a) házení a vrhání; b) neobvyklá lokomoce; c) manipulace předměty; d) hry atletické; e) hry rytmicko-taneční; 3. sluchové: a) bubnování, troubení, zvonění; b) povykování; c) výskání, pokřikování, řev; d) pískání; e) hry hudebně rytmické; 4. zrakové: a) dělání ohničků; b) zrcadlení a hra s paprskem; c) hra s krásnohledem; d) prohlížení obrázků a hra s barevnými předměty; III. Hry intelektuální: 1. funkční; 2. námětové; 3. napodobivé; 4. fantastické; 5. konstruktivní; 6. hlavolamné a skládací; 7. kombinační; IV. Hry kolektivní: 1. soutěživé: a) míčové; b) akrobatické; c) lehkootletické; d) střelení do terče; 2. pospolité: a) turnaje a manévry; b) hry na spolek nebo na klub; c) hry na školu; d) reje a taneční kola; e) táboření; f) hry dramatické; 3. rodinné: a) hra na tatínka a maminku; b) hra na domov; c) mateřské hry s panenkou; 4. stolní: a) loto, domino a jiné zábavy, latinská petteia; b) karetní a hazardní hry; c) ping-pong (Příhoda 1963, s. 229–230).

Příhoda narazil na stejný problém jako my: cítí rozdíl např. mezi hrami se zrakem, hrami se sluchem, hrami s házením aj.; toto členění se pak bohužel objevuje v systému několikrát (např. v individuální plus ještě v kolektivní verzi). Proč však na rozdíl v tělesných modalitách záleží, to se neví.

### Inspirace psychoanalýzou

Že se v úvahách o *perspektivách* třídění obracíme k psychoanalýze, není dáno snahou po propagaci tohoto učení. Zpočátku jsme v něm ani nenašli příliš opory.

Uznávaná Lili Pellerová říká o školních dětech: „... dítě v období latence se stydí za denní snění, a tak je skrývá. Ale doplníme, že vedle svého individuálního snění má k dispozici ještě jiný druh fantazií. Jsou to skupinové fantazie zmražené do konvenční formy dávno před dítětem; nesou ale malý afekt. Tyto fantazie zůstávají většinou nevědomé; tvoří jádro stolních her, týmových her a podobných“ (1954, s. 195).

Ano, „zmražené“ fantazie existují v řadě druhů *games* už nachystány, ale proto nemusí nést jen malý afekt. Autorka se jednotlivými druhy her nezabývá, ale charakterizuje celou tuto skupinu her (v období psychosexuální latence, do puberty) jako post-oidipskou a její věkové období jako vyznačené obavami z Nadjá a jeho odvozených vychovatelských figur, na což se reaguje vzájemnými identifikacemi s generačními druhy, s „bratry“.

V rovině her se objevuje vůdcovství a party, hlavně se ale vyžaduje spravedlnost a hlídají se pravidla: pomocí agónu pak rivalství (*rivalry*) přechází v rytířství (*chivalry*). Fantazie či fantasmata znějí podle témat výše: obávané „Musím čelit nebezpečné, hrozně autoritě, a to úplně sám, překonané do „Vždyť nejsem sám, je nás skupina, a jsme parta“ nebo do stejně zabezpečujícího, právo tvrdícího „Postupovali jsme podle pravidel, úplně přesně“; strach „Nemůžu se vrátit a začít ještě jednou od začátku“, překonaný do „Můžu začínat tak často, jak budu chtít“, či do ještě silnějšího „Můžu mít ne jeden, ale mnoho životů“ (Peller 1954, s. 191).

Zmínka o autoritě by se mohla týkat chytaček, ta o více životech řady her, včetně honiček. Hlavní intence Pellerové ale směřuje k autoritě, k soubojům a k partám (např. ve sportech). Oidipický komplex (a post-oidipické konstrukce na komplexu) jsou sférou kultury, žádoucích vztahů a identifikací a jejich institucí.

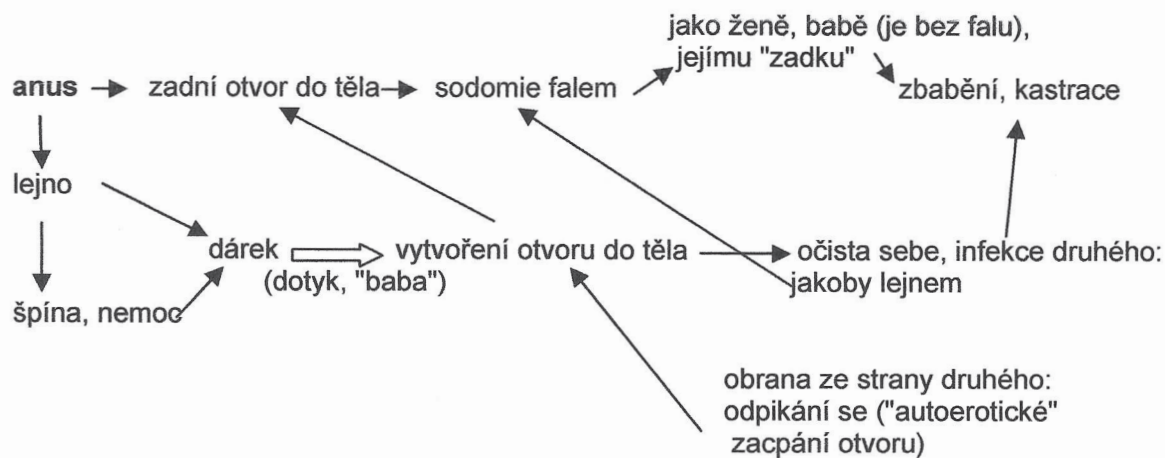
Zůstává ale onen faktor mimo vztahovou problematiku. Jak to, že se třeba *souboje* jednou uskuteční sado-masochistickým *Maso* (kluci se tlučou ukazovákem a prostředníkem), podruhé *Očním kontaktem* (kdo dřív uhne)? Většinou tyto hry nevedou ani k vytvoření hierarchie v sociálním životě skupiny: jako by spíš šlo o to, mít v herním životě zdatného soupeře, co bije nebo kouká silně.

Pojem, který se zde (mimo L. Pellerovou) vnucuje, je už nemoderní, ale klasický – Freudův *pud*.

Vraťme se k *honičkám* a *chytačkám*. U těch prvních zaznívá zmíněný aspekt očisty. Je spojen s tzv. *analitou* a jejím otvorem do těla. Co se zde předává? Jak děti někdy říkají, jde o „neviditelnou skvrnu“, o jakýsi kousek špíny, který lze otřít. V psychoanalytické teorii představuje lejno do nočníčku první dětský dárek, blahoslavený vychovatelem. Ve stíhačce je převeden na poselství, jež bychom mohli pro výraznost resumovat do „Dám ti (opravdu pěknou věc ...) – babu (svinstvo)!“ Tato fantazie, poetika anality je pak ještě transformována stádiem falickým s tématem kastrace: otvor do těla je znevážen jako ženský, babský, zbabělý, zezadu, sodomický.<sup>4</sup>

To neznamená, že je Pellerové morální Nadjá mimo hru. Ale objevuje se, zvláště v pubertě, i jako obava z blízkosti milostného Druhého<sup>5</sup> (nejen dospělého, rodičovského) a jako téma vlastní zranitelnosti; současně je etický nárok Druhého subversivně napadán (co je na tom morálního, když se hříchu zbavím tím, že ho předám jinému?).

Podstatné v podobné psychoanalytické „aplikaci“ je, že se nesmí uvést jen ten nejranější pud a ten falešně expertsky vydávat za hlavní. Je třeba popsat jeho poetiku transformovanou dalšími stádii (plus oidipickým přechodem do kultury a její morální a vztahové problematiky). Tyto transformace jsou konkrétní a jejich schéma či diagram dává podobu hry. Zkusme návrh pro *stíhačku*, zatím bez konsekvence z průběhu (když hráčů ubývá a někomu „to“ může zůstat) a bez morálky:



(Důležité je falické stádium, následující po orálním a análním a spojené s kastrací úzkostí. Orientuje dosa-  
vadní pudy, využívající jejich poetiky, do oidipského kom-  
plexu, s nímž pak subjekt vchází do kultury: právě do  
autority, party, hierarchie v ní, pravidel rytířství, pravidel  
výměny žen atd.)

*Chytačka* je na rozdíl od *honičky* v prvním kroku za-  
ložena na poetice *orality*: „Až tě chytím, tak tě sním!“  
říká někdy máma žertem dítěti. Přechod do vztahové  
(oidipské) problematiky se ve hře neuskutečňuje roze-  
hráním tělesných zón, ale pomocí celkového falického  
(„macho“) „frajeření“ před kastrací od výhrušné autority,  
tedy abstraktněji či sublimovaněji. To 2. *chytačky* přiblí-  
žuje zejména 8. *bravuře*, těm někdy riskantním hrám na  
pomezí hry a vážnosti (iniciačního rituálu). Mnoho her  
provokujících autoritu také proběhne v rovině pohrávání  
si s pedagogem v rámci jiných kategorií a subkategorií,  
což pak možná vysvětluje nízkou frekvenci *chytaček* (ve  
srovnání s *honičkami*).

## Pudy a vztahy

Předchozí úvahy odrážejí naše váhání v katalogizaci,  
ale hlavně předjímají možnost systematictějších úvah do  
budoucna.

Co jsou pudy za útvary? Na pudech (*Triebe*) není nic  
biologického, jak sugeruje jeden anglický překlad (*in-  
stinct*; správnější je *drive*). Podle Freuda (2002, s. 192–  
193) má pud složky nutkání (*Drang*) = intenzita; cíl (*Ziel*)  
= specifické uspokojení z činnosti (u orálního pudu např.  
cucát); objekt (*Objekt*) = s čím pudová činnost zachází  
(např. prs, pak další náhrady); zdroj (*Quelle*) = erogenní  
zóna, vyčleněný, energií obsazený, inervovaný okrsek  
těla (např. pusa, většinou nějaký tělesný otvor: viz v ho-  
ničce skrytou grafiku prázdného kolečka, do něhož druhý  
pikne). Pudy jsou v různé míře sublimovány: v honičce  
se nepředává reálně existující, ale fantazijní lejno.

Zkratkovitě řečeno, představují pudy poslepované  
(viz jejich složky) neskutečné psychofyzické orgány (na  
skutečných biologických podkladech), jejichž uvede-  
ní v chod je individuálně preferovaným způsobem, jak  
slastně vyřídít setkání s cizotou, s heterogenitou světa,  
vpadající do psychiky, tedy určité „trauma“ (srov. Freud  
1998): z něčeho se *vylízat* (orální modus), *vybabrat*  
(anální), *div to nevykoukat* (zírací) nebo *nevyslouchat*  
(naslouchací), ale i sublimovaně, třeba umělecky, se  
z toho *vykreslit*, *vytančit* nebo *vyzpívat*.

Bez vztahů, zejména identifikací, které by je kom-  
plikovaly, se velké pudy vyskytují vzácně. *Games* však  
nabízejí jednak rámeček *fantazie*, kde se pudy nemusejí  
příliš maskovat (hry jsou „jen jako“, nikoli „doopravdy“),  
jednak rámeček *participace*, kde si spoluhráči nabízejí vzá-  
jemnou pomoc při in-scenaci (což se projevuje i ve stří-  
dání rolí: ve *stíhačce* je možné užít si obě fáze pudu, ak-  
tivní *honit* a pasivní *být honěn*, což je stejně důležité jako  
ono očištění a jeho morální dilema). V Lacanově (1973,  
s. 177–178) reformulaci Freudových pudů je příspěvek  
partnera pro proběhnutí pudu zásadní: např. ten zírací  
značí „*se faire voir*“ = „udělat se, nechat se vidět“ (jindy  
„nechat se“ plus jiné sloveso). Druhá osoba je zde tedy  
přítomná, ovšem jako protihráč, nikoli jako idealizovaný  
objekt ve vztahu identifikace (školní věk a skupina k to-  
mu nabízejí příznivé okolí: v dospělosti už není možné  
rozběhnout se k někomu s „babou“.)

Kde lze pudy odhadnout jako primární, často však  
překonávanou, transformovanou vrstvu, tam je ale mož-  
ná nebude vždy jednoduché přesně určit. Sama psycho-  
analytická teorie pudů není klasifikačně jednoznačná:  
někdy se uvádějí hlavně ty, které se týkají otvorů do těla  
(orální, anální, uretrální, zírací, naslouchací či invokač-  
ní), jindy se za zónu považuje každá vyčleněná a spe-  
ciálně inervovaná oblast pro kontakt se světem (ruka,  
svalstvo, kůže, např. pro sado-masochistický pud): tím  
se také vytváří určitý otvor.<sup>6</sup>

Zkusme se podívat na některé další případy, zda lze  
vůbec nalézt onu primární pudovou rovinu (bez možných  
transformací).

3. *schovky* operují bezesporu *okem*. Jak ukázal La-  
can (1973, s. 65), pro vidění je podstatná funkce *clony*.  
Oko je bombardováno (např. hra *Štít a bomba*), a to vzta-  
hově, cizím *pohledem* (zejména 3.2 *vražedný pohled*).  
Představme si fotografický aparát s čočkou a funkcí na-  
stavení clony, aby citlivý film (sítnice) na jedné straně  
registroval, na druhé se nezničil do slepoty; když použiji  
blesk, tak vlastně ozářím svět, aby na mě „zazíral“ v plné  
síle (ale pak musím použít silnější clonu). Kromě clony  
uvnitř oka operuji i tak, že položím do dráhy záře vnější  
clonu (např. ruku proti slunci: mohu pak neoslepen vidět  
okolí), přeruším dráhu pohledu (opět *Štít a bomba*) nebo  
pohled druhého nevydržím a mrknu víčkem (*Oční kon-  
takt* v rubrice 6.1. *bojů*).<sup>7</sup>

Podklouznutí tužky u některých her z 12. *trfování*  
by mohlo odkazovat k ovládnutí uretrální trubice a úni-



ku paprsku moči, dál převáděnému do ruky. Speciální roli nikoli jednotlivého pudu, ale dodání energie k jeho vyvolání, mají 8\*. *lekačky*: jako by navozovaly (možná spíš parodovaly) traumatický úlek pro vznik pudu. Zde je souvislost s *pozorností* (jejíž vystupování v pudech se týká i jiného aspektu než úleku a které není bohužel ještě řádně teoreticky zpracováno: viz otázku automatismu v pudech), s níž pracují 5. *závody*. 7\*. *školky* kromě jednotlivých pudových náplní představují i jeden z celkových osudů pudů: z<sup>3</sup>*gratuitní*, třeba jen mimoděčné činnosti se vytvoří *obratnost*, *mistrovství*. Naopak se někdy objevují *de-sublimace*, které reagují na školní sublimace: třeba na psaní, které má probíhat lehce a hladce – proti tomu se „regresivně“ hraje *Posílání křečka*, kdy jedno dítě „jako“ píše druhému na záda průvodní dopis k zásilce, přičemž surově simuluje obsah (křeček škrábe a kouše), místo interpunkce uděluje údery apod.

Je důležité nepředstavovat si za každým slovem takto budovaného slovníku sexuální materializaci, ale chápat ho právě jako slovník, na úrovni např. zápisu baletních kroků, soupisu literárně poetických figur nebo jiné notace, uplatňované na texty a „texty“.

### Vztahy „bez pudů“

Teorie Pellerové se zdá poměrně málo propracovaná i pro vztahovou problematiku („post-oidipskou“). Narazili jsme na definiční primární ohotu protihráče nechat proběhnout pud. A dále i na jiné formy vztahů a herní participace než soutěž. Vedla nás k nim práce na Expozici.

Při té jsme se jako Opieovi potýkali s tím, že dětská společnost je *robustní*: „*Naším vydavatelským problémem bylo, jak prezentovat naše nálezy v podobě, ve které jsou fakta snadno dostupná, nikoli však natolik prosaicky, aby se zcela ztratil duch toho, jak si děti venku hrají, jeho říz, rozmanitost, protimluvy a neuspořádanost. Když si děti venku hrají, tak to není sociální aktivita, kterou jde čistě analyzovat a zapsat do tabulek. Robustnost dětské společnosti dovoluje jen částečnou shodu na tom, jak se jednotlivá hra jmenuje, natož pak na tom, jak se hraje*“ (Opie – Opie 1969, s. vi).

Roněž my jsme si dovolili určitou míru svévole v rozhodování o rozsahu základních her (např. rozdily mezi exempláři podceňující 9.13 *Dáma a šachy* či 9.14 *Karty* vs. rozdily přeceňující 2.10 *Kohoutí zápasy*, 2.11 *Zápasy na koních* či 2.12 *Koníček*). Otázku totožnosti základ-

ních her z hlediska jejich cítěné extenze jsme však nakonec nepovažovali za teoreticky problematickou.

Za takovou jsme považovali až otázku reflektované intenzity identity základních her a jejich tříd na vyšší hierarchické úrovni. Vadilo nám intuitivní rozhodování o tom, zda je vztahová dimenze ve hře podstatná či nikoli. Výše jsme zmínili takový případ u Sutton-Smithe, když zaváděl *central person games*. V případě Opiových jde o jejich *závody a souboje*. V případě Cailloise jde o *agón* jako jeden ze čtyř nejjobecnějších motivů her. V případě Cailloisova předchůdce Huizingy jde o jeho rozlišení mezi hrami agonálními a *antitetičností* hry, která je nezbytná pro napětí a nejistotu ve hře.<sup>8</sup> Proč tyto kroky nedotáhnout systematicky do konce a netřídit hry dle *kvalit vztahů mezi hráči, které by byly souřadné se soutěží?* Jak jsme již výše naznačili, proč ne, v nějaké tabulce exemplářů her či již v nich obsažených variant. Při expozici naší sbírky prostřednictvím základních her by se však bohatství poetické tvorby a kutilství ve hrách stalo nepřehledné. To neznamená, že jsme se kontrolovaného zacházení se vztahovou dimenzí zrekli.

Rozhodli jsme se, že při třídění základních her budeme nejdříve zacházet jen se dvěma tradičními dimenzemi – *obratností* a *předstíráním*. Získali jsme tak jednu třídu *Fiktivní příběhy a identity* obsahující základní hry, v nichž jde zcela či hlavně o mimikry, Opieových *pretending* a *acting*. Zbývající kategorie Opieových jsme pak vlastně reinterpretovali jako hry *obratnosti*, obdobně jako Cailloisovu kategorii *agón*: v našem případě jde o osm tříd (*V dotyku tělo na tělo; Vrh objektu – s dotykem na tělo; Vrh objektem – na dráze; Běh – s dotykem na tělo; Běh – na dráze; Kompozice pohybu – žonglování a rytmika; Kompozice objektu; Hádání*) obsahujících základní hry, v nichž jde zcela či hlavně o *obratnost* hráčů. Přitom jsme se snažili, aby třídění *obratností* ve hrách bylo co nejméně různorodé. Od Opieových jsme převzali jeden aspekt jejich *soubojů* (vs. *výdrže* a *bravury*) a *závodů* (vs. *honičky* a *chytačky*) – stojí za to rozlišovat mezi *obratností*, které vzdoruje *obratnost* protihráče či spoluhráče, a tou, které vzdoruje objekt (např. *soutěží-li hráči v úspěšnosti jako honící a honěný* vs. v tom, kdo doběhne do cíle první, či kdo doběhne nejdál). Jako Opieovi jsme nevyčlenili zvláštní kategorie pro *alea* a *ilinx*, i když je mezi základními hrami lze nalézt nejen v kombinaci (např. *Karty* či *losování rolí*, nebo v *Tanci*), ale i v čistě podobě (*Kolotoč štěstí, Věštění a Jízda po zábradlí, Točení*). To

je dalším ústupkem přehlednosti Expozice a klasifikaci jako neopakující jednotlivé základní hry či jejich varianty. Ačkoli jsme se rozhodli nevyčleňovat zvláštní kategorii pro explicitní erotickou přitažlivost (*gender*), stejně nám nakonec zbyly hry, které lze chápat jako reinterpretaci této kategorie (a vlastně též *bravury*), jako zahrávající si s ambivalentní blízkostí Druhého – *Dotknout se*. V těchto základních hrách jako by nezáleželo na obratnosti hráčů ani na předstírání; vlastně ani *odvaha* není rozlišující. Ale pokud ve *Fiktivních identitách a příbězích* hráči rozehrávají podívanou na vybraná témata příběhů a identit fiktivních a ve hrách *obratnosti* tato témata rozehrávají nikoli imaginárně, ale symbolicky v „příbězích“ hrdinů obratnosti, pak v *Dotknout se* si zahrávají s vybranými tématy vlastních příběhů a identit dětí ve školním kolektivu – a to bezprostředně (např. nepředstírají krádež a třeba ji ani nerozehrávají jako disciplínu, ve které by bylo možné se ve spolupráci či soutěži s druhými zdokonalovat; prostě někomu něco ukradnou „jen tak“, jako hru).<sup>9</sup> Jak to nakonec se vztahovou dimenzí dopadlo?

Systematické a kontrolované zacházení s konfiguracemi vztahů, které se mezi hráči rozehrávají především při hrách *obratnosti* (ale i v rámci kategorie *Dotknout se*; ve *Fiktivních příbězích a identitách* je definiční spolupráce<sup>10</sup>), jsme si ponechali pro konstrukci a analýzy základních her. Potvrdili jsme si, že dimenze rolí ve hře není jen bipolární. Hru lze rozehrát i zcela narcistně. Krom jako spolupráci, též jako rituální cvičení ve skupině. A když s řevnivostí, pak krom soutěže též jako orgii či šikanování; a pak třeba navíc jako rituální přeměnu jedněch v druhé, cyklický turnaj o roli šikanujícího či jako očistný rituál. (Jde o pravidly přisouzenou asymetrii rolí – šikanovaný může být jeden, šikanující může být většina. Nejde o ústřední postavu. Nejde o instrumentální vůdcovství party.)

Jinými slovy, tříděním základních motivů v Expozici zároveň postulujeme, že si v konkrétních hrách hráči *vždy* též nějak užívají některou z konfigurací sociálních vztahů: *spolupráci, soutěž, orgie, šikanu* atd. Že si s těmito konfiguracemi zahrávají jako s motivy her. Že jsou rovněž samoúčelné; byť v rámci konkrétní hry organicky spjaté, řekněme, s *technickými* motivy, popsitelnými Cailloisovými kategoriemi (při pojetí kategorie *agón* jen jako her *obratnosti*). A že i tyto *sociální složky* motivů her mohou být víceméně neuvědomované. (Děti mohou jen cítit, ne si uvědomovat, rozdíl v přitažlivosti hry *Na jelena* vs. hry *Horký brambor* – ve které se v kruhu míčem „jen“

nabíjejí; nebo rozdíl hry *Na jelena*, kde se střídá vybijený úspěšným vybíjejícím, vs. hry *Na jelena*, ve které se v roli vybíjeného „spravedlivě“ vystřídají všichni a měří si čas, po který jsou schopní v roli vybíjeného vzdorovat útokům kruhu vybíjejících.)

K teorii Pellerové tedy můžeme připojit, že v rámci party nejde jen o budování rytířství s využitím konfigurací soutěží uvnitř či mezi partami – s případným vyústěním do hierarchie mezi vrstevníky. Řevnivost, jak jsme již výše zmínili, se také nemusí obracet jen vůči autoritě dospělých – jako objektu vtažovanému do hry (exemplárně při *Provokaci autority*). Autorita vůbec může být napadána: jednoduše v orgii (při *Honičce*, typicky rozehrávané jen jako zápas v mrštnosti, může ve větším kruhu hráčů dojít k honění kohokoli kýmkoli); nebo komplikovaněji při asymetrizaci rolí šikanujících a šikanovaných – v případě očistného rituálu (klasicky *Baba*, variantně *Hloupá kuchařka* či *Šlapaná*) či přeměny jedněch v druhé (v *Psí honičce* či ve hře *Rybičky a rybáři*, když se dotekem role předává, ale honící se jí nezabavuje). Autorita může být i potvrzovaná: prostou šikanou (variantně v *Honičce* více honících na jednoho honěného); nebo v rituální přeměně jedněch v druhé, když se role šikanujícího nepředává (v té verzi *Mrazíka*, v níž se neosvobozuje); či v cyklickém turnaji o roli šikanujícího (variantně v *Hloupé kuchařce*, když se obhazuje role honícího). Autoritu a řevnivost lze též ignorovat a participaci ve hře a partě si prostě užívat prostřednictvím spolupráce (v rámci *Psí honičky* prezentujeme dvě její varianty, *Pějme píseň dokola* a *Vláček mrzáků* – při běhu s dotykem na tělo hráči spolupracovali na integraci, resp. reintegraci svého kruhu v jeho zřetězení; a obdobně, v rámci hry *Rybičky a rybáři* prezentujeme variantu hry, *London Bridge* – skupina dívek ve společném tanci vbíhala do chytající brány, a tak spolupracovala na dezintegraci svého zřetězení).

Elaborace teorie Pellerové zároveň přináší další argument pro uvažování o významu her s použitím pojmu pudu. O soutěži a spolupráci, případně o rituálním cvičení ve skupině ještě lze uvažovat z perspektivy jejich nezbytné funkční korelace s druhem obratnosti a jejím zdokonalováním. Při ostatních konfiguracích však vlastně jakoby o zdokonalování se v obratnosti a obratnost samotnou nemuselo jít. Co by pak přinášelo potěšení, když by daná aktivita z hlediska obratnosti byla jen opakováním zvládnutého, rutinního? Tedy doplňkově k potěšení ze zahrávání si si konkrétní konfigurací vztahové dimenze.

Ve zmíněných možných systematictějších úvahách v budoucnosti pak lze této zkušenosti využít k elaboraci teorie způsobů, jimiž do poetiky konkrétních her vstupuje tato mezi hráči symbolicky (vs. reálně či imaginárně) rozehrávaná dimenze vztahů. Např. topografický rozdíl mezi *honičkami* a *chytačkami* lze ve hře jednoznačně rozvinout v souladu s poetikou analýzy a očisty, když se role šikanujícího s dotykem předává, a s poetikou oraloty a provokace autority, když se dotykem šikanujícího zabíjí či bere do zajetí. Např. *Mrazík* se ale většinou hraje sice s topografií honičky, avšak s funkcí dotyku šikanujícího, která odpovídá trestu neúspěšného provokatéra autority. A třeba v případě naší *Honěné se dvěma domečky* se zas většinou role šikanujícího dotykem chycenému hráči předávala. To nemluvíme o nejrůznějších konfiguracích předávání rolí ve *Šlapákově*, když byl rozehrávaný ke zjištění konečného vítěze jednotlivých vyřazovacích kol. V jiné perspektivě se tak opět střetáváme s tím, že něco jiného je hledání slovníku a něco jiného analýza konkrétních her z repertoáru herních aktivit vybraných skupin dětí. Přes to všechno a přes Opieovými zmiňovanou robustnost dětské společnosti, pro 50 % našich základních her jsme našli obdobné hry u Opieových z Británie a 60 % u Sutton-Smithe z Nového Zélandu (a ani ty zbývající si netroufáme označit za endemické originály).

## Závěr

Věnovat se klasifikaci her a hrám rozbořem v nich obsažených fantazií pudových plus vztahových je podporováno indiciemi jako *trvalost* a *univerzálnost*. Jak říká Caillois, „*mizí říše, mizí instituce, ale hry tu zůstávají, se stejnými pravidly, občas dokonce i se stejnými rekvizitami*“ (1998, s. 96). Příčinou trvalosti je jistě tradování a jeho důvodem zase přitažlivost her pro sebevyjádření dětí dané ontogenetické fáze, jež má věčné koordináty pudů a „oidipkých“ (v dospělosti směřujících a současně na aktuální situaci ve skupině reagujících) vztahů. To, že jsou základní koordináty „věčné“, neznamená, že nejsou v konkrétních hrách různě transformovány a seskupovány.

Univerzálnost (existenci v různých kulturách) lze ukázat prostřednictvím vztahu *games* k jazyku. Hry byly zkoumány vzdělanci, ať už naším obrozencem K. J. Er-

benem (1864) nebo britskou lady Gommeovou (1894–1898), prvotně z hlediska své jazykové stránky, ze stránky říkadél. Přitom ale na jazyce a jeho podobě ve hrách někdy příliš nezáleží. Značná část řeči je zde záměrně nesmyslná a pouze rytmická: *Umbaj vary vary vasymbó, umbaj kví a umbaj kvó...* (*Tleskaná v 7\*. Školkách*).

Hry jsou si po světě tak podobné mimo jiné proto, že jsou často artikulovány nikoli v národních signifikantech, ale v univerzálním slovníku syntagmat z těl: že třeba jeden kluk vyskočí druhému na záda a ten se ho snaží setřást, nebo jej povozí po třídě, nebo se třeba spolu pokusí utkat s jinou takovou dvojicí. Vlastně jde, když už zde připomínáme Freuda, o jeho *Dingvorstellungen*, nikoli *Wortvorstellungen*. Laplanche s Pontalidem (1967, s. 418) tyto „představy věcí“ nazývají *signifiants pré-verbaux*, čímž naznačují, že nejde o vjemy, ale už o kód (figur či schémat) před jejich eventuálním dalším zakódováním do jazyka. (V něm by se pak mohly patrně objevit jako úsloví typu „někoho setřást“, „osedlat“ či „vyhodit ze sedla“.)

To, že badatelé odjakživa dávali přednost říkadlům a popěvkům, uvádíme jako podezření: my dospělí obecně možná raději vidíme děti provádět něco co nejvíc civilizovaného, uměleckého, duchovního, podobného oficiálním žánrům. Caillois (1998, s. 178) konstatoval podobné *bias* ohledně hazardních her, údajně nevhodných, a proto někdy badateli ignorovaných. Normativní představa, co by hry měly být a které jsou ty pravé, existuje dál. Sami jsme se v poslední době setkali s podceňující námitkou, že se nevěnujeme „počítačovým“ hrám, podle kritika (patrně měřícího důležitost stráveným časem) se podílejících nejvíce na utváření identity dětí a mládeže. Ale „počítačové“ hry nejsou homogenní skupina her a obsahují zřejmě množství zde prezentovaných kategorií, různě namíchaných. A kdo vůbec může vědět, zda nejobyčejnější a největší *honička* není současně hrou, jež dětskou identitu poučí nejvíc?

S výjimkou her identifikačních (*nápodob*), her s *gender* tematikou, možná i některých dalších by tedy patrně šlo *perspektivně* nalézt výchozí pud, dál sledovat jeho transformace a spojování s formou dané participace. Kdy a jak sama zvolená vztahová forma mění samu poetiku pudu, je další perspektivní otázkou.

## POZNÁMKY:

1. *General reference manual* nabízející reprezentativní statě a souhrnnou bibliografií; doplněný publikací *Child's play* (Herron – Sutton-Smith 1971).
2. Hřiště a vůbec topografie může být dobrým podnětem pro *další analýzu* (ukazuje se to např. na rozdíl mezi honičkami a chytačkami).
3. Studenti, jednotlivě či ve dvojicích, si mohli vybrat školu a třídu, jakou chtěli, často v Praze, ale též ve svém trvalém bydlišti mimo Prahu. Rok kurzu většinou pokryl všech devět ročníků základní školy.
4. Viz kapitulu „Pik a baba: etymologická hříčka“ v Kučerově práci (2008), kde se mj. ukazuje, že pikání znamená zacpání zranitelného otvoru do těla, někdy sobě samému, např. palcem, jak to křičí francouzské děti („Pouce!“ = „Se pikám!“).
5. Ve starších třídách též předávání (místo „baby“) jmen nemocí (AIDS), homo-orientace (*Na homouše*) nebo jmen spolužáků (*Kulhavikovina, Kuncovina, Petrovina*).
6. Třeba psací psaní, které se děti učí ve škole: z ruky, resp. ze špičky pera či tužky vytéká nějaká linie, představující myšlenku.
7. Model naslouchacího pudu nemáme ještě promyšlen. Jednou z charakteristik, v kontrastu k zíracímu pudu, je nemožnost zavést clonu před zvukem, schovat se před ním. Zvuk v našich hrách vystupuje často jako *signál*, na nějž se čeká s napjatou pozorností, kterou někdy hra (jiným rytmem) narušuje či odvádí.
8. „*Antitetický samo o sobě ještě neznamená soutěživý, agonální nebo agonistický. Střídavý zpěv, dvě části chóru, menuet, nástroje nebo hlasy v souhře orchestru, hra se střídavým přebíráním provázku z prstů, tak zajímavá pro národopis, to jsou příklady pro antitetickou hru, která nemusí být nutně agonální...*“ (Huizinga 2000, s.71).
9. Podle toho, že sám Caillois (1998, s. 45–46) uvažuje v rámci kategorie *ilinx* jak o závratí vyvolané *rozmanitými tělesnými praktikami*, tak o *závratí v rovině morální*, nabízel by se deklarovat naši třídu *Dotknout se jako pasivní změnu vnitřku* prostřednictvím *rozmanitých sociálních praktik*. A tak jsme přece jen zvláštní kategorii pro *ilinx* v naší Expozici vyčlenili, avšak jen pro část jejího vnitřního proclenění.
10. Případná *soutěž*, řevnivost mezi hráči, je v této kategorii rozehrávaná jako součást fiktivního příběhu; a to i ve zmíněných *Člověče, nezlob se* či *Karty magic* – ve kterých je klíčovým scénáristou *alea*.

## LITERATURA:

- Avedon, E. – Sutton-Smith, B. (eds.) 1971: *The study of games*. New York: Wiley.
- Caillois, R. 1998: *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Erben, K. J. 1937 (1864): *Prostonárodní české písně a říkadla*. Praha: Evropský literární klub.
- Freud, S. 1998: *Mimo princip slasti a jiné práce z let 1920–1924*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství.
- Freud, S. 2002: Pudy a jejich osudy. In: Freud, S.: *Spisy z let 1913–1917*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, s. 189–206.
- Gomme, A. B. 1894–1898: *Traditional games of England, Scotland, and Ireland. Vol. I.–II.* London: David Nutt.
- Herron, R. – Sutton-Smith, B. (eds.) 1971: *Child's play*. New York: Wiley.
- Huizinga, J. 2000: *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Klusák, M. – Kučera, M. 2010: *Dětské hry – games*. Praha: Karolinum.
- Kučera, M. 2008: *Formy citů: Lacanovská teorie*. Praha: Karolinum.
- Lacan, J. 1973: *Le Séminaire XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. Paris: Seuil.
- Laplanche, J. – Pontalis, J.-B. 1967: *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Opie, I. – Opie, P. 1969: *Children's games in street and playground*. Oxford: Clarendon Press.
- Peller, L. E. 1954: Libidinal phases, ego development, and play. *Psychoanalytic Study of the Child*, č. 9, s. 178–198.
- Příhoda, V. 1963: *Ontogeneze lidské psychiky I. Vývoj člověka do patnácti let*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Schwartzman, H. B. 1976: The anthropological study of children's play. *Annual Review of Anthropology* 5, s. 289–328
- Sutton-Smith, B. 1959: *The games of New Zealand children*. Berkeley: University of California Press.
- Zapletal, M. 1988: *Velká encyklopedie her. Svazek 4. Hry ve městě a na vsi*. Praha: Olympia.

---

## Summary

### Some remarks on children's games

The classification, the essay deals with, is based on the collection of games played by present-day school-age children in the 1<sup>st</sup> through 9<sup>th</sup> class (totally 1600 cases in 81 classes from the 1<sup>st</sup> to 9<sup>th</sup> year). The procedures inspired by Mr. and Mrs. Opie from Oxford were used to create the collections (the collection was created with the assistance of students working in the field). First, it was the revised system of so-called basic motifs (1. chasing games, 2. catching games, 3. seeking games, 4. hunting games, 5. racing games, 6. dueling games, 7. exerting games, 7\*. schooling games, 8. daring games, 8\* shocking games, 9. guessing games, 10. acting games, 11. pretending games, 12. shooting games, 13. gender games); the system was used for classification “from bellow” – the idea of so-called basic games (1. to touch, 2. in touching the body, 3. object-throwing – with touching the body, 4. throwing the object – on the track, 5. run– with touching the body, 6. run– on the track, 7. motion structure – juggling and rhythmic exercise 8. object structure, 9. guessing, 10. fictive identities and stories). In both types of classification the authors stumbled on the possibility to consider both mutually combining levels in the future – the level of body subjects activity and the level of roles in a game. The first level includes the poetics of drives (oral, anal, scopic etc. in a variety of their transformations), while the other one covers cultural and moral relations (“Oedipus” relations or those deduced from the Oedipus ones) handling with the drives, such as competition, “bullying”, “democratic” distributions.

**Key words:** children's games, classification, drives, relations.

# BITVA PĚTI ARMÁD. TZV. DŘEVÁRNY A PŘÍBUZNÉ VOLNOČASOVÉ AKTIVITY SOUČASNÉ MLÁDEŽE V ČESKÉ REPUBLICE

*Jana Moravcová*

Po listopadu 1989 prošla většina oblastí života české společnosti významnými změnami. Tyto změny zasáhly i oblast trávení volného času a jako jeho nedílnou součást také hru jako jednu z forem odpočinku a sebe-realizace dětí i dospělých. Mezi zcela novými druhy her, které se u nás v té době objevily a rozšířily, byly i takzvané RPG hry (role playing games) – hry na hraní rolí, v českém kontextu se používá spíše nepřesný termín hry na hrdiny, a s nimi související LARP hry (live-action role playing) – hry na hraní rolí naživo.

Dnes se již jedná o aktivity poměrně rozšířené, především mezi mládeží, přesto o nich česká společnost obecně nemá velké povědomí a také u odborné veřejnosti stále zůstávají na okraji zájmu. V posledních letech sice vzniklo několik vysokoškolských prací na tato témata, ovšem převážně z oblasti psychologie a sociologie (viz Prameny a literatura), přestože jak RPG hry, tak LARPy jsou zajímavým tématem i pro další společenskovědní obory, etnologii a kulturní antropologii obecně nevyjímaje. Navíc se stávající práce pohybují spíše v teoretické rovině a s ohledem na oborové zaměření autorů akcentují roli hráče v rámci těchto aktivit, jeho vnímání a prožívání, formu a pravidla však nechávají obvykle stranou a už vůbec nezachycují podobu konkrétních her v prostoru a čase. Z tohoto důvodu bych chtěla shrnout výsledky svého osmiletého výzkumu,<sup>1</sup> který, ač primárně zaměřený na amatérský historický šerm, mi umožnil nahlédnout i do oblasti RPG a LARPů. V krátkém obecném úvodu vysvětlím základní termíny a stručně představím prostředí LARPů v České republice, s důrazem na jeden jejich druh – fantasy dřevárny. Hlavním těžištěm tohoto příspěvku je pak případová studie fantasy dřevárny *Bitva pěti armád*. Zájemce o bližší teoretické zakotvení problematiky odkazují na seznam použité literatury.

## Role Playing Game (RPG)

RPG je druh konverzačně-kooperativní stolní hry, kdy hráči představují určité role, tzv. postavy, pohybující se ve virtuálním světě, který pro ně jeden z nich (tvůrce a rozhodčí hry) připravil. Hráči slovně popisují, co jejich postava říká a dělá, stejně tak rozhodčí hry zase hráčům pouze

verbálně popisuje prostředí, ve kterém se jejich postavy pohybují a co dělají ostatní, tzv. cizí postavy, řízené rozhodčím hry. Vlastní děj (příběh) se tedy realizuje pouze v představivosti jejich aktérů. Pravidla hry obvykle specifikují charakteristické vlastnosti jednotlivých rolí, tzv. Povolání (např. Válečník, Kněz, Vyzvědač, Obchodník), z nichž si hráči vybírají svou konkrétní postavu. Podstatným prvkem herního systému bývá zlepšování pravidly stanovených vlastností (např. Síla, Obratnost, Inteligence, Charisma) a jiných dovedností postav (např. Vyjednávání, Sesílání kouzel, Odemykání zámků, Navigace) na základě jejich úspěchů ve virtuálním herním světě. Skupině postav hráčů se říká Družina. Ta funguje jako tým spojený stejnými zájmy – to znamená, že hráči mezi sebou nesoutěží, ale kooperují za účelem splnění společných cílů. Hlavními herními pomůckami jsou tužka, papír a většinou i různé druhy hracích kostek, které ve hře reprezentují náhodu a mimo jiné určují konkrétní hodnoty vlastností postav a výsledky jejich činností v herním světě. K získání lepší představy o podobě virtuálního světa a lepší orientaci v něm se obvykle používá jeho mapa. Jedna herní partie trvá většinou několik hodin a v reálném čase může být kdykoli přerušena, jak to hráčům vyhovuje.<sup>2</sup>

První stolní RPG hrou byla americká fantasy hra *Dungeons and Dragons* (1974), která se od té doby dočkala několika přepracování a inovací a stále se těší velké oblibě, dá se říci, že z ní vychází většina pozdějších fantasy RPG her. V dnešní době již existuje množství těchto her i z jiných než fantasy žánrů, např. sci-fi, historické, postapokalyptické a hry ze světa *World of Darkness*<sup>3</sup> (Janeček 2002).

## Live-action role playing (LARP)

LARP je specifickou formou her na hraní rolí, kdy hráč přímo svou osobou představuje postavu, kterou zobrazuje a ostatní hráči v průběhu hry chápou jeho jednání jako jednání jeho postavy. Tím je LARP blízký divadlu, ovšem je to divadlo pouze pro hráče samotné a pro jejich zážitek z hraní, nepotřebuje diváky a nemá pevný scénář – jeho „herci“ jednají zcela podle své vůle na základě toho, jak se příběh vyvíjí. Aktéři LARPU se stejně jako

v případě stolních RPG dělí na vlastní hráče rolí a organizátory, kteří herní partii připravují, vytvářejí virtuální herní svět a vymýšlejí jeho realie (geografii, sociální systém, náboženství atd.), stanovují pravidla hry, dohlížíjí na jejich dodržování, usměrňují průběh hry a řeší sporné situace. Hráči s pomocí kostýmů a dalších rekvizit zpodobňují postavy pohybující se a jednající v tomto virtuálním světě, který je v reálném prostoru symbolizován jednoduchými nebo propracovanějšími kulisami (například provázek natažený mezi stromy nebo pouhá cedule s nápisem symbolizuje budovu, papír s textem magický svitek apod.). V hraní rolí naživo se obvykle kombinují skutečné schopnosti jejich aktérů (např. fyzická zdatnost, umění šermovat, logické myšlení) s imaginárními schopnostmi postav, které představují (např. magie). Důležitým aspektem hry je i zde zlepšování vlastností a schopností postav na základě výkonů v herním světě



Hráči bojovníků za národ lidí v jednoduchých kostýmech.  
Foto J. Moravcová 2010.

(i když to neplatí ve všech LARPech, některé jsou příliš krátké na to, aby postavy mohly projít nějakým zásadním vývojem, a jiné zkrátka princip zlepšování nepoužívají). LARPy se většinou, nikoliv výhradně, odehrávají ve volném terénu – v přírodě, ve městě.

### Vznik a vývoj LARPů

Hry na hraní rolí naživo se poprvé objevily v sedmdesátých letech 20. století v USA. Na jejich vznik měly zásadní vliv dvě události, a to velký nárůst obliby fantasy literatury (zejména na základě díla Johna Ronalda Reuela Tolkiena) a vznik stolních RPG her, především publikace zcela první a stále nejoblíbenější hry tohoto typu *Dungeons and Dragons* v roce 1974. Kromě toho počátky LARPU pravděpodobně ovlivnilo také založení Society for Creative Anachronism v roce 1966 a rozšíření i růst obliby rekonstrukcí historických bitev.

Podstatou těchto prvních LARPů bylo zejména přenesení dobrodružství z fantasy literatury a RPG her do terénu, tak, aby je jejich protagonisté mohli „prožít na vlastní kůži“ – hlavní náplní těchto aktivit byl boj pomocí dřevěných maket zbraní v kostýmech evokujících fantasy prostředí herního světa. Tento fenomén se mezi americkou mládeží rychle šířil a už na počátku osmdesátých let se hraní LARPů přeneslo i do Evropy (LARP 2010).

V průběhu osmdesátých let pak došlo v této oblasti her k výrazné diferenciaci. Vedle fantasy se začaly objevovat další žánry (hlavně sci-fi) a vznikaly nové herní systémy. V současnosti existuje mnoho různých způsobů hraní rolí na živo, lišících se pojetím ztvárnění rolí, systémy pravidel, používanými pomůckami a dalšími aspekty.<sup>4</sup>

Terminologie je v této oblasti velmi nejednotná a poměrně složitě řešitelná, každá skupina přiřazuje slovu LARP odlišný obsah. Pro potřeby tohoto příspěvku používám termín v jeho širokém pojetí ve smyslu her na hraní rolí na živo. Specifickým typem LARPU je pak tzv. dřevárna – fantasy LARP, jehož podstatným prvkem je boj dřevěnými maketami zbraní, probíhající většinou ve volné přírodě.<sup>5</sup>

### Vývoj LARPů a dřeváren v České republice

U nás se první fantasy LARPy používající jako hlavní herní pomůcku dřevěné zbraně objevily pravděpodobně brzy po roce 1990. Tyto ojedinělé akce měly charakter dobrodružství *Dračího doupěte* v terénu<sup>6</sup> – hráči představovali postavy dobrodruhů, procházeli danou trasu

připravenou organizátory, bojovali s nestvůrami a jinými nepřátelskými postavami a plnili různé úkoly.

Tomuto typu dřeváren, který se příliš nerozšířil, dnes nejlépe odpovídá termín **družinovka**. Organizátoři v tomto případě nejen že tvoří herní svět a linii příběhu, ale také celou hru řídí a přímo se jí účastní (jako nestvůry a jiné cizí postavy). Družinovka trvá většinou jeden až dva dny a bývá menšího rozsahu, aktérů bývá obvykle pouze několik desítek.

Větší oblibu si brzy získal jiný typ dřeváren – **bitva**, v níž jde především a někdy výhradně o boj skupin hráčů mezi sebou. Organizátoři zajišťují pouze zázemí, určují pravidla hry a bojující strany. Hráči představují členy těchto soupeřících skupin (národů, ras, klanů), v jejichž prospěch se snaží získat co nejvíce území, věží, vlajek apod., pravidla a cíle závisí na konkrétní hře. Vlastní „hraní rolí“ je obvykle potlačeno na minimum, důraz je kladen na akci a osobní souboje, takže důležitá je spíše fyzická zdatnost a šermířské schopnosti hráčů. Příběh je většinou omezen na pouhý úvod (stručný popis virtuálního světa a podstaty sporu bojujících stran), jednoduchou dějovou linii a závěr, kdy jedna ze stran zvítězí ve velké finální bitvě. Děj může být zpestřen plněním tzv. questů – úkolů, které sice nemívají na celkový průběh hry zásadní vliv, hráčům však mohou jejich další jednání usnadnit. Bitev se může účastnit až několik stovek osob a bývají jedno- až dvoudenní, konají se obvykle o víkendu.

Po roce 2000 se pak rozšířil ještě další typ dřeváren – **svět**. Ten je co do rozsahu i příprav největší, probíhá často týden i déle, hraje se prakticky nepřetržitě, velký důraz je kladen na „vžití se do role“, kvalitu kostýmu, na propracovanost prostředí a atraktivitu příběhu. Herní partie nemá žádný daný scénář, představitelé postav mohou obvykle jednat naprosto podle své libovůle, spíše než boj jsou náplní tohoto typu LARPů intriky, vyjednávání, obchodování – hráč se může stát nejen válečníkem, ale třeba i učencem, obchodníkem nebo knězem. Organizátoři do detailů vymýšlejí realie virtuálního světa a účastníky o nich ještě před akcí informují. Od hráčů se zase obvykle očekává připravený „životopis“ postavy, kterou se chystají ztvárnit – měl by obsahovat její fyzické i psychické vlastnosti, životní zkušenosti, zájmy, cíle apod. Tyto předem připravené informace jsou tajné a ostatní aktéři je získávají až v průběhu herní partie na základě interakcí svých postav. Tento typ LARPů již vyžaduje určité zkušenosti s hraním rolí a není určen pro úplné začátečníky.

LARPy u nás obecně zaznamenaly po roce 2000 výrazný rozmach, zřejmě na základě rostoucího povědomí o RPG hrách a zjednodušení přístupu k informacím o nich prostřednictvím internetu. V této době značně vzrostl počet hráčů i konaných akcí a rozrostl se i výběr žánrů – kromě fantasy, která i dnes zcela převažuje, se objevily hry z prostředí *World of Darkness*, sci-fi, post-apokalyptické a jiné. Poměrně nový pak je tzv. městský LARP (převážně právě z žánru *World of Darkness*), kdy se děj odehrává v současnosti nebo blízké minulosti a město je použito jako ideální kulisa a podtrhuje atmosféru hry (LARP 2010).

Na přelomu století také vznikly, údajně za účelem sjednocení pravidel boje na bitvách, první organizace



Hráči trpasličích bojovníků. Na obrázku jsou dobře vidět rozlišovávky.  
Foto J. Moravcová 2010.

sdužující aktéry těchto her u nás. Zcela první byla moravská Fantasy Asociace (FAS), která však po vytvoření herních pravidel svou činnost prakticky ukončila, nepočítáme-li několikaleté vedení kalendáře LARPů konaných u nás. V Čechách pak v roce 2000 vznikla Asociace Fantasy, o. s. (ASF), která kromě vytváření pravidel vlastních také některé akce spolupořádá nebo zaštiťuje a měla by účastníkům a organizátorům LARPů poskytovat různé druhy podpory. V současné době čítá kolem 350 členů. Podobně s cílem podpořit moravskou LARP scénu vzniklo roku 2007 Moravian LARP, o. s., které dnes pořádá několik bitev, historický ples v Brně, veletrh fantasy a další související akce.

### Aktéři dřeváren

Dřevárny a LARPy obecně jsou u nás dnes, stejně jako na jejich počátku, především specifickým způsobem trávení volného času mládeže a dospívajících. Většina aktérů pravděpodobně spadá do věkové kategorie patnáct až dvacet pět let. Se stárnutím hráčů sice postupně rostl podíl vyšších věkových skupin, ale osoby ve věku nad třicet let jsou na dřevárnách i dnes spíše výjimkou. Stejně jako u RPG her výrazně převažují chlapci nad dívkami, i když i zde podíl dívek zatím zřejmě roste.<sup>7</sup> Každá konkrétní akce má stanovenou dolní, někdy i horní věkovou hranici, obvykle se hry mohou účastnit pouze osoby starší patnácti nebo osmnácti let.<sup>8</sup>

Jednotliví hráči se většinou sdužují do skupin (tzv. družin) a účastní se akcí společně, obvykle se věnují pouze určitému typu her. Tyto skupiny mívají názvy žánrově od-



Armáda skřetů Gundabal pod vedením jejich krále (vpředu se štítem) nacvičuje základní bojové povely. Foto J. Moravcová 2010.

povídající druhu akcí, které preferují, v případě fantasy dřeváren vychází hlavně z fantasy literatury, historie a mytologie, např. *Měsíční vlci*, *Bratrstvo Ereboru*, *Klub rytířů řádu Kai*, *Imar*, *Harpyje*, *Mormegil*, *Ochránci Avalonu*. Také pořadatelé dřeváren tvoří obvykle kompaktní skupinu, která funguje neformálně nebo jako občanské sdružení a většinou má také svůj název, pod kterým danou akci pořádá. Organizátoři se rovněž obvykle účastní jiných než vlastních her jako řadoví hráči.<sup>9</sup>

Hráči dřeváren kromě osobního kontaktu čile komunikují na internetu prostřednictvím vlastních webových stránek a na různých diskusních fórech, scházejí se na burzách herních pomůcek, plesech a oficiálních srazech a setkáních, např. tzv. conech. Kromě toho se obvykle věnují některým dalším příbuzným volnočasovým aktivitám – četbě fantasy literatury, sběratelským karetním hrám, počítačovým RPG hrám včetně tzv. MMORPG,<sup>10</sup> historickému šermu, living history a dalším.<sup>11</sup>

Pokud sledujeme motivace aktérů dřeváren (a LARP obecně) věnovat se tomuto typu her, většinou jsou jako hlavní uváděny emocionální zážitky z hraní role a prožívání příběhu, prožívání „jiného“ světa, jedinečná zkušenost z hraní postavy, která se vlastnostmi a schopnostmi liší od hráče samotného, čas společně strávený s přáteli a získávání přátel nových, relaxace, oproštění se od problémů všedního života, seberealizace při vytváření postavy (virtuálního světa v případě organizátorů), akce a adrenalin, osobní rozvoj – učení se sociálním dovednostem, analytické myšlení, empatie a jiné (Blinka 2005, Macek 2009, Veselý 2006 a další).

### Nejznámější dřevárny v České republice

Každý konkrétní LARP včetně dřeváren má obvykle svůj název, některé hry se pořádají opakovaně a pak se daná akce označuje i rokem konání (opakování je obvykle výroční). Název hry, její základní téma či i celé herní prostředí fantasy dřeváren buď vychází z fantasy literatury, filmů, RPG her a podobných zdrojů, nebo je organizátory od základu vymyšlené.

Ve velké oblibě jsou stále motivy z Tolkienovy Středozemě, jednou z nejstarších a nejznámějších dřeváren je bitva *Pán Prstenů*, která se koná již od roku 1992, původně ji pořádala Společnost přátel díla JRR Tolkiena, od roku 2009 převzalo záštitu nad akcí Moravian LARP, o. s. Dlouhou historii má i česká *Bitva pěti armád*, v roce 2010 se uskutečnil její 11. ročník (více viz níže). Z dalších „tolki-



enovských“ dřeváren jmenují alespoň ještě *Bitvu o Minas Tirith*, pořádali ji Kobzuls a Cravens. Populárními fantasy příběhy polského spisovatele Andrzeje Sapkowskiho je inspirovaná skautská *Válka o Cintru*, již dnes pořádá Junák – středisko Hiawatha Praha a v roce 2010 se uskutečnil její již 12. ročník. Ze světa *World of Warcraft* vychází například bitva *Azeroth*; v roce 2010 se koná již 7. ročník, pořádají ho Svijanští rytíři. Z her typu svět nemohu opomenout asi největší akci tohoto druhu u nás *Zlenice – Erien* (hraje se od roku 1998, v současnosti ji pořádá ASF), dále jsou oblíbené například *Zorhajn Svět* (koná se od roku 2001, pořádá ji Zorhajn) a svět *Florie* (hraje se asi již od roku 2000, pořádají ji „Erwin“, „Zip“ a další).

Co se celkového počtu dřeváren a LARPů obecně týká, podle kalendáře ASF pro rok 2010 (Kalendář akcí 2010) je v České republice plánováno (nebo již proběhlo) kolem sto dvaceti akcí, z nichž většina patří k žánru fantasy. Není však jasné, jaký je podíl her v tomto kalendáři neuvedených. Obecně lze pozorovat, že v posledních letech mírně klesá zájem o LARPy typu fantasy,<sup>12</sup> naopak roste podíl jiných žánrů včetně městských LARPů.

Vzhledem k tomu, že dřevárny jsou stejně jako jiné akce pořádané pod širým nebem výrazně závislé na počasí a u vícedenních her jsou navíc jejich účastníci obvykle ubytováni jen ve stanech, většina se jich odehrává v období od pozdního jara do brzkého podzimu, nejvíce se jich koná v letních měsících.

## Dřevárna Bitva pěti armád

Pro svůj výzkum jsem si vybrala jednu z největších a nejnámějších dřeváren typu bitva v České republice – tzv. českou *Bitvu pěti armád* (zkráceně B5A). Jako „česká“ se označuje proto, že na Moravě se koná hra se shodným názvem, ovšem organizuje ji zcela jiná skupina. Na příkladu této konkrétní dřevárny chci ukázat, jak se taková akce připravuje, jak probíhá, jaká jsou její pravidla a herní rekvizity.

### 1. Začátky, vývoj a současnost

První *Bitvu pěti armád* zorganizoval v roce 2000 v údolí řeky Blanice u Vlašimi skautský oddíl Kolovraty, jehož někteří starší členové a vedoucí měli se dřevárnami zkušenosti a napadlo je připravit vlastní hru pro sebe a několik dalších spřátelených skautských oddílů.<sup>13</sup> Inspiraci čerpali hlavně z bitvy *Pán Prstenů* a jiných dřeváren, včetně pravidel pro charakter dřevěných zbraní,

zásahových zón, počtů životů postav atd. Vlastní motiv bitvy pochází z Tolkienova *Hobita* – jednalo se o velkou bitvu lidí, elfů a trpaslíků proti skřetům a vrčkům o poklad draka Šmaka ukrytý v jeskyních Osamělé hory.

Hráči představovali válečníky těchto národů, které bojovaly mezi sebou (lidé, trpaslíci a elfové na „straně Dobra“ a skřeti Gundabal, Troqushar a vrcci na „straně Zla“) v jednotlivých dílčích šarvátkách a nakonec ve velké závěrečné bitvě.<sup>14</sup> Akce se tehdy zúčastnilo asi sedmdesát hráčů a dle jejich mínění se povedla, takže v roce 2001 se konal její další ročník.

Jelikož však místo příliš nevyhovovalo velikostí a charakterem terénu a vyskytly se i problémy s vlastníky pozemků, organizátoři začali hledat novou, vhodnější lokalitu. Přes internet získali kontakt na jednoho skauta, který jim doporučil louku a borový les na zvlněném terénu u městečka Doksy v severních Čechách. Zejména les bez podrostu a s výrazně členitým terénem se ukázal pro hru jako ideální, a tak je toto místo mezi hradem Bezděz a Máchovým jezerem dějištěm akce dodnes.

Ze 70 hráčů prvního ročníku se bojující armády postupně rozrostly na něco kolem 900 osob. V nejlepších letech, po uvedení filmové trilogie *Pán Prstenů*, se však bitvy účastnilo dokonce kolem 1100 hráčů s tím, že další



Hráči elfů v tábořišti před začátkem bitvy. Příslušníci jednoho národa obvykle stanují společně, ale není to podmínkou. Foto J. Moravcová 2010.

zájemce již bylo nutné z kapacitních důvodů odmítat. Od té doby jejich počet mírně klesal na zmíněných 900, což je dle organizátorů v současnosti stav, kdy jsou více méně schopni uspokojit celou poptávku.

Původně pouze skautská hra se rychle otevřela i pro „neskauty“. Skauti, kterým akce přestala vyhovovat po formální stránce, se z B5A přesunuli zejména na bitvu *Válka o Cintru* nebo na jiné dřevárny. V současnosti organizátoři odhadují podíl účastníků ze skautských oddílů na jednu desetinu. Nutno dodat, že naopak někteří hráči dřeváren se této hry neúčastní s tím, že „je příliš skautská“.

## 2. Příprava hry ze strany organizátorů

Přibližně do roku 2006 se dá hovořit o tom, že hru organizoval roverský kmen „Kejklíři“, který vytvořili starší skauti z oddílu Kolovraty, postupně však jejich podíl v pořádající skupině klesal (stejně jako podíl skautů mezi vlastními hráči), takže v současnosti už se skupina lidí, kteří akci pořádají, označuje pouze jako „organizátoři Bitvy pěti armád“. Stabilní jádro tvoří přibližně deset osob, z nichž každý má na starost jednu nebo více konkrétních oblastí – pravidla hry, zajištění a přípravu zázemí, dopravu, přihlašování na hru, finance a rozpočet, webové stránky a další. Všichni však mají možnost prezentovat své nápady a připomínky



Drak Šmak a organizátoři s vlajkami trpaslíků, elfů a lidí nastupují na sobotní uvítací ceremoniál. Foto J. Moravcová 2010.

i k jiným než vlastním záležitostem. Příprava hry, která se každoročně koná o víkendu na přelomu května a června, začíná obvykle na začátku téhož roku, od ledna se skupina schází přibližně dvakrát za měsíc, s blížícím se datem bitvy se frekvence setkání zvyšuje, až se na konci května porady konají téměř obden.

Příprava hry zahrnuje zejména tyto oblasti: informování účastníků o akci a jejich registraci, vytvoření schématu hry a jejích pravidel a výrobu herních předmětů, výběr představitelů nejdůležitějších postav (panovníků bojujících národů a dalších rolí), zajištění zázemí a přípravu herního území.

*Bitva pěti armád* má vlastní internetové stránky ([www.b5a.cz](http://www.b5a.cz)), na nichž organizátoři případné zájemce o všem podrobně informují. Jsou zde sekce o pravidlech, pokyny pro přípravu na hru, údaje o místě a době konání, instrukce k registraci a platbě registračního poplatku, informace o předchozích ročnících a další. Hráči se zde buď jednotlivě, nebo po skupinách přihlašují na akci včetně uvedení národa, za který chtějí bojovat,<sup>15</sup> po zaplacení vstupního poplatku (cca 200–300 Kč), který se použije na přípravu hry, je jejich registrace potvrzena.<sup>16</sup> Hry se mohou zúčastnit všichni ve věku nad patnáct let, mladší osmnácti let však musí mít povolení od rodičů nebo zákonných zástupců. Původní horní hranice účasti osmnácti let byla se stárnutím hráčské populace nakonec zrušena.

Registrace a platba předem umožňuje organizátorům odhadnout počet účastníků a zajistit vyrovnané financování akce. Celkový výtěžek ze zápisného je v současnosti přibližně 250 000 Kč, organizátoři odhadují, že z toho asi 180 000 Kč je třeba na zopakování akce v rozsahu a kvalitě předchozího ročníku, zbytek se používá na různé inovace. Značný díl rozpočtu jde na nákup materiálu pro výrobu herních předmětů a kulis, jsou to zejména tzv. rozlišovákы, vlajky a standarty, herní mince, artefakty, lektvary a další. Zatímco dříve si organizátoři vše vyráběli sami, dnes si z časových, množstevních a jiných důvodů některé rekvizity objednávají na zakázku, s přípravou jiných jim pomáhá jejich okolí, příbuzní a kamarádi.

Důležitým bodem přípravy je dohoda o konání akce s orgány místní samosprávy. Je nutné získat souhlas lesní správy, jelikož větší část hry probíhá v lese, smluvně je ošetřen pronájem louky, kde je umístěno tábořiště a kde se koná i závěrečná bitva. Organizátoři dále o akci informují obec Doksy včetně její městské policie a od určité doby vzhledem k velkému počtu hráčů také do-

mlouvají posílení vlakových nebo autobusových spojů. Kromě toho zajišťují první pomoc (pro případné úrazy při hře a mimo ni) a připravují tábořiště včetně pronájmu sociálních zařízení a zásobování pitnou vodou.

### 3. Pravidla hry

Příprava pravidel hry opět zahrnuje několik dílčích oblastí, zejména vytvoření virtuálního světa, pravidel pro vzhled a kvalitu zbraní a zbroje a pravidel boje, sestavení schématu hry s jednotlivými úkoly bojujících stran a přípravu herního území. Je třeba zdůraznit, že každý ročník B5A je jedinečný, nejen proto, že se mění složení účastníků a celkový průběh hry ovlivňuje i počasí, ale organizátoři stále mění a vylepšují její pravidla s cílem zvýšit hrátelnost a zachovat vyváženost bojujících stran až do posledního okamžiku. Následný popis je tedy velice obecný a uvedená pravidla se vztahují, pokud není uvedeno jinak, k posledním ročníkům.

Herní svět *Bitvy pěti armád* a jeho realie, které jsou pro bitvu spíše jen obecným rámcem a nejsou propracované do větších detailů, vycházejí z Tolkienova *Hobita*. Pro hru je nejdůležitější vytvoření jeho mapy, která je pak přenesena do reálného terénu herního území.<sup>17</sup> Za tímto účelem mají organizátoři celé území nafoceno a celkově ho dobře znají, takže vlastní vytyčení jednotlivých lokalit v terénu v pátek před hrou není složité. Za poslední roky se také schéma herního světa příliš nemění, základní orientační body zůstávají stejné. Obecně má každý bojující národ (případně různé cizí postavy) svou základnu – tzv. pevnost,<sup>18</sup> která je symbolicky ohraničena provázkem nataženým mezi stromy. Na herním území se nacházejí i další zvláštní místa, buď opět vymezená provázkem, nebo označená pouze jednoduchým nápisem, např. *Osmělá hora*, *Hlásky*, *Kovárna*, *Orlí hnízdo*, *Studna*.

Zásadní částí pravidel hry jsou pravidla pro vzhled a kvalitu kostýmu, zbraní a zbroje. V celém průběhu herní partie platí tzv. kostýmová povinnost, to znamená, že kdo nemá kostým, nemůže se jí zúčastnit. Stejně tak není do hry vpuštěn nikdo, jehož kostým nesplňuje stanovené požadavky, např. vousy u trpaslíků, na tmavo nabarvenou pleť u skřetů a špičaté uši a upravený vzhled u elfů. Pro jednotlivé národy se používá i rozlišení pomocí barevných prvků kostýmu, tyto požadavky se však s obecným zlepšováním kvality kostýmů (i bez výrazného barevného rozlišení je na první pohled patrné, k jakému národu postava patří) postupně zmírňují. Jednoznačné určení příslušnosti

ke konkrétní armádě zajišťuje tzv. rozlišovák, barevný kus látky s natištěným symbolem jednotlivých národů, který se připevňuje na kostým na viditelné místo.<sup>19</sup>

Pravidla hry pro velikost a typ zbraní a způsob boje *Bitvy pěti armád* vycházejí ze systému FAS, jsou ale částečně pozměněna. Jejich hlavní myšlenkou je, aby vlastnosti jednotlivých typů zbraní byly co nejvíce vyrovnané (aby žádná zbraň neměla v boji velkou převahu) a aby byla zajištěna maximální bezpečnost účastníků. V počátcích dřeváren se používaly zbraně pouze dřevěné, dnes se dřevěný základ pro větší bezpečnost obaluje molitanem, jekorem nebo karimatkou, které jsou ještě po celé délce omotané lepenkou nebo kobercovou páskou a eventuálně pro lepší vizuální dojem nabarvené. Takto se vyrábějí meče, dýky, tesáky, šavle, sekery apod. Střelné zbraně (luky, kuše a praky) musí mít malý průraz a šípky a šípky musí být rovněž vyrobeny podle daného návodu tak, aby nemohly nikoho zranit. Obecně každá zbraň musí splňovat kritéria rozměru a technologie výroby stanovené organizátory a před vlastní hrou se všechny zbraně přísně kontrolují. Schválené zbraně jsou zřetelně označeny barevnou páskou, ty, které bezpečnostní kontrolou neprojdou, se pak ve hře nesmí používat. Každý hráč si může nechat schválit tolik zbraní, kolik potřebuje.

Co se ochranných prvků týče, bojující si mají chránit ruce rukavicemi, mohou mít různé druhy zbroje, a to od nejrůznějších imitací přes kožené, kroužkové až po plátové, a ochranu hlavy (nejlépe helmu). Může se také používat štít, i ten však musí splňovat přísné nároky na bezpečnost.



Jednotka skřetů Gundabal útočí na skupinu Žoldáků. Foto J. Moravcová 2010.

Každý hráč, respektive jeho postava, má podle kvality kostýmu a zbroje určitý základní počet životů (výjimkou jsou panovníci a generálové armád, kteří mají životů obecně více). Při boji každý platný zásah ubírá postavě jeden život (luk nebo kuše dva, kouzelné zbraně i více životů, stejně jako některé cizí postavy). Zásah zbraní tváří v tvář platí od kolen a loktů nahoru (včetně) a do celého trupu. Zásahová plocha pro střelné zbraně je celé tělo s výjimkou hlavy, krku a rozkroku. Pokus o úmyslné vykrytí rány nezásahovou částí těla se počítá jako zásah úspěšný. Údery zbraní je nutné provádět s patřičným náprahem, ale výsledný zásah je třeba tlumit. Dále je zakázáno jakoukoli zbraní bodat a podnikat výpady štítem. Zbraně a munice jiných hráčů se nesmějí ani používat, ani ničit. Zakázán je jakýkoli fyzický kontakt s protivníkem (není povoleno dotknout se ho jinak než úderem zbraně), na nepřítele se nesmí nabíhat a prorážet tak jeho řady.

Při platném zásahu hráč nahlas oznámí, kolik přesně jeho postavě ještě zbývá životů. Během tohoto hlášení není nijak hájený a všechny případné další zásahy jsou platné. Komu klesne počet životů na nulu, je mrtvý. Představitel umírající postavy se po ztrátě posledního života vzdálí na bezpečné místo, kde nepřekáží ostatním v boji a kde obvykle leží až do konce probíhajícího střetu. Hráč

mrtvé postavy nesmí s nikým mluvit ani jinak zasahovat do hry a po stanovené době se se zbraní za hlavou (na znamení, že je jeho postava mrtvá) odchází oživit do domovské pevnosti, nebo na jiné místo k tomu určené.<sup>20</sup>

Každá bojující armáda (národ) má jasně stanovenou hierarchii. Nejvyšším vládcem je král (panovník), který je označen korunou, nebo jiným odznakem moci, má větší počet životů než řadový hráč, smí používat větší než povolené velikosti zbraní a má řadu dalších zvláštních schopností. Jeho rozkazy vojsku dále tlumočí čtyři generálové, kteří jsou opět výrazně označeni symbolem své hodnosti a v organizovanějších armádách se mohou objevit i seržanti. Nejnižší šarží je prostý voják. Panovníky a generály vybírají a jmenují pořadatelé akce na základě jejich předchozích zkušeností a výkonů v minulých ročnících. Stejně tak organizátoři stanovují, kdo bude hrát různé cizí postavy se speciálními rolemi, jichž však s postupem času ubývá, v současnosti jde hlavně o draka Šmaka, Bilba, Gandalfa a Žoldáky, dříve to byl třeba i Glum, pavouci, zlobři, vědma a Meddéd.<sup>21</sup>

Na dřevárnách se obvykle používá určitý systém magie, ten ale jako komplikující prvek z *Bitvy pěti armád* postupem času téměř vymizel, stejně jako různé zvláštní dovednosti, které mohly postavy hráčů získat (neviditelnost apod.). Používaly se např. různé kouzelné svítky (list papíru s textem) a magické lektvary (symbolizované lahvičkou s popisem účinků), po jejichž přečtení nebo vypití nastal ve virtuálním světě příslušný efekt. Nakonec se přestaly používat i tzv. artefakty (většinou zbraně a zbroj výjimečných vlastností), které bylo možné vybojovat, ukrást nebo koupit od tzv. cizích postav – obchodníka, kováře, orlu apod.

Vlastní schéma hry také doznalo v čase velkých změn. Obecně jsou náplní obou hracích dnů (soboty a neděle) hlavně střety nepřátelských armád v terénu a dobývání určitých bodů (pevností jednotlivých národů nebo neutrálních hlásek), na konci obou dnů se ještě koná jedna velká hromadná bitva a v neděli odpoledne pak nakonec velká finální bitva všech národů za strany Dobra a Zla proti sobě. Bojující armády získávají na základě výsledků jednotlivých střetů různé bonusy, herní peníze, pirohy apod., které ve hře dále používají.<sup>22</sup> Průběh střetů sledují a jejich vítěze určují přítomní organizátoři, tzv. Questrunneři. Konkrétní zadání jednotlivých bojových úkolů se rok od roku liší a panovníci je dostávají od organizátorů až před začátkem dané etapy hry.



Mapa herního světa s vyznačeným tažením pro skřety Naurakur. Skřeti měli nejprve zabít raněného krále elfů, který se zotavoval v péči svých léčitelů, potom přestat útok lidí v táboře naurakurských sarků a nakonec otestovat nově získanou zbraň (katapult) na trpasličí armádě. Zapůjčeno organizátory B5A, 2010.

Z *Bitvy pěti armád* postupně zmizela také tzv. larpová linie – část hry, v níž bylo možné více propracovat postavu a využívat hereckých schopností. V posledních letech mizí i tzv. questy v jejich původním pojetí – zvláštní úkoly pro menší počet postav, jejichž splnění přinášelo bojujícím stranám určité výhody (např. dobyt nepřátelskou pevnost, zničit palírnu skřetího dryjáku, zachránit Esgarotské muzeum nebo vysvobodit zajatce z Hmyzích bažin).

Na dodržování pravidel dohlížejí tzv. Veteráni – pořadatelé předem určení zkušenější hráči, a sami pořadatelé, kteří mají při řešení sporů vždy poslední slovo. Veteráni i organizátoři mají možnost ty, kteří nehrají poctivě, nebo jinak nedodržují pravidla hry, různými způsoby postihnout nebo je ze hry zcela vyloučit.

#### 4. Příprava hráčů

Na akci se musí předem připravit i sami představitelé postav – kromě zmíněné registrace se jedná zejména o výrobu kostýmu odpovídajícího národu, za který se rozhodli bojovat, výrobu zbraní a nácvik šermu, nastudování pravidel a reálií virtuálního světa a přípravu na třídní táboření v přírodě.

O aktuálních pravidlech pro daný ročník jsou aktéři informováni na webových stránkách bitvy, i když některé dílčí skutečnosti z herního světa nebo jednotlivé úkoly armád se dozvídají až těsně před hrou na místě nebo v jejím průběhu.

Na internetu jsou také včas zveřejněny požadavky na vzhled kostýmu a na velikost a další parametry zbraní. Zde i na jiných stránkách (např. elfové a skřeti mají svoje vlastní webové stránky věnované bitvě) je také možné nalézt mnoho návodů a inspirací, jak vytvořit vhodný kostým, stejně jako návodů k výrobě zbraní. I když si hráči obvykle kostým i zbraně vyrábí sami nebo s pomocí kamarádů a příbuzných, v současné době si je mohou i koupit nebo pořídit na zakázku v internetových obchodech s pomůckami pro LARP nebo historický šerm a na různých burzách a bazarech.

Nácvik šermu dřevěnými zbraněmi probíhá jednotlivě nebo v rámci skupiny hráčů, v současnosti se organizují i různé oficiální tréninky šermu. Zajímavým momentem z prostředí B5A je pořádání „manévrů“, které v posledních letech pro stranu Dobra připravuje představitel panovníka lidí. Od února se hráči jednou za měsíc scházejí a nacvičují bojovou taktiku, což jim pak ve vlastní hře

zajišťuje velkou výhodu. Novinkou posledního roku je reakce „strany Zla“, která si pro zlepšení bojové taktiky zorganizovala vlastní tréninkovou bitvu.

#### 5. Průběh hry

Je třeba rozlišovat mezi bitvou jako vlastní hrou a bitvou jako celovíkendovou akcí. Účastníci na místo konání přijíždějí již v pátek odpoledne a večer; tento den probíhá jejich finální registrace, kdy každý dostane tzv. rozlišovák, sloužící kromě určení příslušnosti k té které armádě také jako vstupenka na akci. U osob mladších osmnácti let se kontroluje povolení k účasti, které by měli mít podepsané od rodičů. Důležitým programem pátečního večera je i kontrola a schvalování zbraní (viz výše).

Jak již bylo řečeno, vlastní schéma hry a její průběh se ročník od ročníku liší, následující stručný popis odpovídá roku 2010:

V sobotu i v neděli se vstávalo kolem sedmé hodiny ráno. V sobotu ráno po budíčku probíhalo přidělování bonusových životů za kvalitu kostýmu a zbroje a Horalé se rozradili k jednotlivým armádám. Následoval zahajovací ceremoniál a přesun na herní území, do lesa přibližně jeden kilometr od tábořiště. Hra začala netradičním „prologem“, kdy proti sobě bojovaly armády spřátelených stran o klíče k Mohylám, v nichž byl ukrytý Misál s návodem na Rituál Sjednocení, který tomu, kdo ho provede, zajistí vedení Světlé nebo Temné strany v dalších bojích. Ze strany Zla nejvíce klíčů a poté i Misál získali skřeti Troquashar, ale v dalších bojích o něj přišli a Rituál Sjednocení provedli skřeti Naurrakur. Hráči strany Dobra byli po získání Misálu už tak vyčerpaní, že se nakonec dohodli, že Rituál Sjednocení vynechají.

Po tomto „prologu“ v sobotu odpoledne následovala tzv. tažení a bitvy o hlásky, vždy podložené jednoduchým příběhem (viz obrázek Mapa herního světa). Při tažení armáda pod vedením panovníka vyrazila ze své pevnosti po trase vyznačené fáborcky určité barvy a na této trase na předem určených místech podle daného časového harmonogramu proběhlo několik střetů s nepřítelem. Podstatou bitev o hlásky bylo v určitou dobu ovládat co největší počet z pěti lokalit (hlásek) umístěných ve středu herní oblasti. Odměnou pro vítěze jednotlivých střetů byly pirohy (tentokrát koláčky), které panovníci podle svého uvážení rozdělovali svým vojákům, body vlivu, které určovaly bonusové životy v závěrečné bitvě a herní peníze, za které bylo možné najmout Žoldá-

ky (posily pro další střet). Poražení získávali pouze herní peníze. Na konci herní doby v sobotu proběhla velká Bitva pod Osamělou horou o vstup do hory se Šmakovým pokladem, symbolizovaným cihlami nabarvenými zlatou barvou. V sobotu večer se z doprovodných akcí tentokrát opět konaly oblíbené „arény“ (souboje jeden na jednoho s cílem porovnat šermířské dovednosti účastníků) a ohňová show.

V neděli dopoledne se hrálo od devíti hodin opět v lese. Armády stejně jako v sobotu podnikly tažení a bitvy o hlásky, jejich cílem obecně bylo získat nebo udržet co nejvíce zlatých cihel. Na konci hrací doby proběhla Bitva o poklad draka Šmaka, kterou stejně jako sobotní velkou bitvu vyhrála strana Zla. Skřeti zvítězili i v nedělní Závěrečné bitvě,<sup>23</sup> která se konala po krátkém poledním oddechu na louce u tábořiště, a do svého držení tak získali meč Andúril – putovní symbol vítězství v *Bitvě pěti armád*.

Nedělní odpoledne po Závěrečné bitvě už probíhalo jako obvykle jen ve znamení balení, úklidu herního území i tábořiště a odjezdu domů. Po konci akce se na internetu postupně objevují fotografie a reportáže ze hry a na diskusních fórech se živě debatuje o jejím průběhu, spokojenosti hráčů a různých jiných souvisejících tématech.

## PŘÍLOHA

### Bitva pěti armád – zápis účastníka hry.

Srov. „Fidá“ 2007: *Bitva pěti armád – zápis* [online] [1.4.2010]. Dostupné z: <<http://www.susscrofa.ic.cz/?p=10>>:

*První myšlenka přihlásit se na B5a vznikla na Maškarádě, kde jsem poznal Hňácu a Lumíka. Úplně mě nadchli představou, jak se stanu členem armády a budu se bít hlava nehlava se zástupem nepřátel. S Litoměřičákama jsme se dohodli, že uděláme jednotku, protože pak dostaneme výhody oproti jednotlivcům, konkrétně víc životů. Průběžně jsme začali vyrábět zbraně, ale stejně to dopadlo tak, že den před odjezdem jsme strávili výrobou jak černí, protože jsme nestíhali. Na bitvu jeli od nás Jim, já, Žofka a pak Marek, což je Žofčin kamarád ze šermu (no jo, když nám to všichni odřekli..., že Soňo a Janie?) Odjždělo se v pátek. Ale já musel přijet až v sobotu ráno, protože v pátek jsme měli maturitní večírek a tam jsem nesměl chybět (takže jsem jel busem z Jihlavy v 3:40 ráno a měl jsem fakt dost:-)). V pátek podle všeho probíhalo jen schvalování zbraní a kostýmů, takže jsem o nic nepřišel. V sobotu jsem dorazil asi v deset, protože se mi podařilo prohloudit Doksy, než jsem zjistil, kde byl tábor. Když jsem konečně přišel na místo, hráči už byli pryč, zbyli tam jen CP (pro neznalé cizí postavy), tak jsem se rychle*

Organizátoři týden nebo čtrnáct dní po bitvě pořádají setkání, kdy hodnotí, jak se tentokrát podařila a co by se příště mohlo nebo mělo udělat lépe, které herní prvky se neosvědčily apod. Podle toho pak upravují pravidla a průběh příštího ročníku bitvy.<sup>24</sup>

## Závěr

Cílem tohoto příspěvku bylo stručně představit problematiku tzv. dřeváren a konkrétně hru *Bitva pěti armád* širší odborné veřejnosti a prohloubit tak její zájem o další studium tohoto bezesporu zajímavého fenoménu. Z vlastní zkušenosti mohu říci, že jak typy her, herní pravidla, používané herní předměty a jednotlivé akce, tak celá komunita hráčů se v českém prostředí velmi rychle mění a nezanechává po sobě trvalejší stopy. Nositelé těchto specifických volnočasových aktivit odrůstají a nacházejí si jiné zájmy a internet, který je sice bohatým, avšak prakticky jediným písemným zdrojem informací k tomuto tématu, poskytuje komplexnější data pouze pro několik málo let nazpět. Nelze než doufat, že tato případová studie bude inspirovat další badatele, neboť přesnější a podrobnější obraz této oblasti her by mohl poskytnout pouze hloubkový a dlouhodobě orientovaný terénní výzkum.

*převlekl do kostýmu a vyrazil. Některé kostýmy byly naprosto dokonalé, plné plátové zbroje, ohromné zbraně, z kterých šel úplně strach a třeba zlobí kameny... Proběhl jsem kupy lidí, než jsem konečně našel naši jednotku ve vrřím pelechu. Vyfasoval jsem zbraň a štít, náš generál nám v rychlosti vložil pravidla, představil národní hrdiny a generály a hned jsme dostali první úkol: měli jsme ochránit karavanu a doprovodit je do území světlé strany. Já byl s Jimem přidělen pod Lumíka, tak jsem se ho držel a co řekl, to jsme bez rozmýšlení plnili. Ze začátku šlo všechno bez problémů, ale pak se na obzoru postavila armáda dobra. Bylo jich hrozně moc, ale věřili jsme v naši vrřčí sílu. Pak jsme na sebe naběhli, byl to naprostý masakr, ze začátku jsem vůbec nevěděl, co mám dělat, byl jsem v první linii, nedalo se ustoupit a moje životy se záhy tenčily. Připadal jsem si jako voják v bitvě o středozemí, úžasný pocit. Všichni mrtví vyrazili zpátky do pevnosti, kde jsme si vyzkoušeli první reinkarnaci na hřbitově. Po téhle bitvě byl úplně plný:-). Další úkol bylo dobýt nějaké město dřív než lidi a to se nám povedlo, takže náš první splně-*

ný quest. Lidé se vzápětí rozhodli, že to tak nenechají a chtěli na nás zaútočit, ale tohle se jim krutě nevyplatilo, tam jsem si nahrabal poměrně dost zkušeností. Hned vzápětí zaútočili na Gundabal (skřetí město) trpaslíci, tak jsme jim vyrazili na pomoc. Trpaslíkům padaly vousy, jak jsme je hnali. Po tomhle úkolu musela Žofka a Marek odjet, protože měli vystoupení se šermem, docela je obdivuju, že se další den ráno vrátili (jeli stejně jako já tím ve 3:40). Další úkoly ten den probíhaly ve stejném duchu, při jednom jsme dostali nehoráznou čochu, ale pak se všechny armády zla spojily a udělaly tažení na všechny města dobra a všechny jsme je dobyli:-) Poté se situace obrátila a v poslední minutě dnešního dne nás vymlátili dobráci. Večer jsme byli úplně mrtví, bolelo mě celý tělo, skoro jsem nemohl ani chodit. Začal jsem chápat, jak se cítili středověcí válečníci, když se měli vláčet s výstrojí celý den, a to my měli jen dřevěné zbraně! Tak jsme večerní siestu strávili s Litmoměřičákama u ohně debatou a záchodech a všemožných toaletních zařízení:-). My šli spát brzo, Lumík se šel třeba podívat na arény. Nejlepší prý byl souboj plechovek (celoplátová zbroj), spadli na zem a už nevstali. Ráno mírně poprchávalo, tak jsme s Jimem vylezli až těsně před

odchodem na bojiště. Někdy tehdy se vrátili Marek a Žofka, takže jsme opět byli kompletní. V neděli má temná strana vždycky nevýhodu, protože se jí půlka úplně ožere a pak nehraje. Stejně tomu bylo i letos, třeba lidí bylo tolik, co celé temné strany dohromady. Kolem 12 se schylovalo k závěrečné bitvě o Šmalův poklad. Sice nás bylo málo, ale náš mág, který se celý předchozí den poctivě leveloval, nás podpořil tak silnými kouzly, že neměli vůbec žádnou šanci. Sice bylo fajn, že nás půlku zabil, ale když jsme byli hned zdraví, tak to je dost destruktivní pro morálku. Nejlepší akce byly, když nás asi 8 obklíčilo elfího krále a úplně jsme ho ušlapali, i když byl z částí nesmrtelný a dával rány za dva životy a i přes štít. Šmakův poklad byl tedy náš, což se nedá říct o závěrečné bitvě. Ta probíhala po obědě, kde se nastoupily armády, rozdělili se žoldáci a armády se na sebe vrhly. Naše jednotka byla záložní a po zahájení boje jsme se měli přesunout na pravé křídlo a držet řadu, což se nám víc než povedlo. Bohužel naše levé křídlo to nevydrželo a nám vpadli do zad dobráci... Za chvíli bylo po boji a letošní B5a vyhrála strana dobra fůů. No příští rok je porazíme:-) Pak už jsme jen vyrazili zpět domů unavení, ale spokojení. Příští rok nás snad pojedje víc, že?

#### POZNÁMKY:

1. Jak v obecné části, tak v části Bitva pěti armád vycházím kromě studia internetových a tištěných pramenů v období 2002–2010 především z terénního výzkumu, který jsem prováděla v letech 2005, 2006 a 2010 na dřevárně Bitva pěti armád, rámcově také ze svého terénního výzkumu zaměřeného na amatérský historický šerm v letech 2002–2009. Hlavními použitými metodami bylo zúčastněné pozorování a položené rozhovory s organizátory Bitvy pěti armád (dva respondenti) a hráči dřeváren (celkem jedenáct respondentů, nezmiňuji zde ostatní respondenty, kteří se dřevárnám nevěnovali). V rozhovorech s organizátory jsem se zaměřila především na tvorbu hry, její pravidla a průběh jednotlivých herních partií. V případě hráčů jsem kromě základních demografických údajů (věk, pohlaví, vzdělání, povolání) sledovala hlavně to, jak dlouho se dřevárnám věnují, jaká je jejich motivace k hraní, jaké další příbuzné volnočasové aktivity provozují, jak dlouho a jak často, pokud působí v nějaké skupině, jakým způsobem tato funguje, jak si vytvářejí nebo pořizují kostýmy a zbraně a odkud čerpají inspiraci, jak nacvičují šerm dřevěnými zbraněmi. Rozhovory s některými hráči vycházely z údajů uvedených v dotazníku, který jsem používala pro sběr dat o aktérech amatérského historického šermu v letech 2003–2006. Podstatnou částí mé práce v terénu bylo pořizování foto a video-dokumentace. V příspěvku okrajově vycházím také ze sondážního výzkumu stolních fantasy RPG her (zúčastněného pozorování herních partií Dračího doupete a Dungeons and Dragons), který jsem realizovala v letech 2001–2002. – Tímto chci poděkovat jak organizátorům B5A, tak i všem ostatním respondentům za jejich ochotu a trpělivost, stejně jako za souhlas s použitím některých jejich písemných a obrazových materiálů v tomto textu.
2. Jednotlivé RPG hry se ve zmíněných parametrech samozřejmě liší, pro bližší vzhled do problematiky doporučuji průkopnickou práci Petra Janečka *Paralelní světy* (Janeček 2002).
3. *World of Darkness* je temná verze našeho skutečného světa oživená nadpřirozenými bytostmi.
4. Podrobněji např. <http://en.wikipedia.org/wiki/LARP#History>.
5. Je však nutno podotknout, že samotní aktéři dřeváren a jiných LARPů často používají termín LARP spíše nebo pouze pro hru, kde jsou postavy hráčů výrazněji propracované a kde se klade důraz na herecké ztvárnění role. Tato kritéria např. nesplňují dřevárny typu bitva – viz níže.
6. *Dračí doupe* je první a zatím nejúspěšnější česká RPG hra, jejíž první verze byla vydána v roce 1990. Herní systém vychází z již zmíněné americké fantasy RPG *Dungeons and Dragons*.
7. Jedná se pouze o odhady na základě vlastního pozorování a výpovědi respondentů, kvantitativními výzkumy podložená data nemám k dispozici.
8. Z her pro mladší hráče jmenuji alespoň *Válku o Cintru* – účast je možná už od jedenácti let.
9. Hráči fantasy LARPů se často označují za „fantazáky“, pro organizátory her se používá zkrácený výraz „orgové“.
10. MMORPG (Massively On-line Role Playing Game) – počítačové trojrozměrné grafické RPG hry pro velký počet hráčů, které se hrají po internetové síti. Stejně jako ve stolních RPG hrách jejich aktéři představují postavy, které se pohybují ve virtuálním světě, komunikují s ostatními postavami-hráči a tzv. NPC postavami (non-player character), snaží se plnit různé úkoly, zlepšovat vlastnosti a dovednosti svých postav, získat společenskou prestiž atd. Virtuální svět a NPC postavy jsou připraveny tvůrci hry a řízené počítačem. Tento typ zábavy dnes již dosáhl takové obliby, že virtuální postavy i předměty z virtuálního světa jsou předmětem prodeje a pro některé hráče i hlavním zdrojem příjmů. Nejznámější a nejoblíbenější hrou tohoto druhu je *World of Warcraft* (první verze z roku 2005), odehrávající se ve světě žánru fantasy.

11. V souvislosti s komunitou hráčů RPG, LARPů a příbuzných aktivit se někdy používá pojem subkultura (např. Holý 2004, Mádrová 2004, Krajhanzl 2001). Na základě vlastního pozorování sice mohu potvrdit, že nositelé těchto aktivit do jisté míry naplňují některé znaky subkultury (společné zájmy a hodnoty, určité vymezování se vůči majoritní společnosti a používání specifického jazyka), tato problematika však nebyla těžištěm mého výzkumu, a proto se jí v příspěvku dále nevěnuji.
12. Obliba těchto her výrazně narostla po uvedení filmové trilogie *Pán Prstenů* do kin (2002–2003) a kulminovala kolem roku 2005.
13. Akci již v roce 1999 předcházela malá komorní bitva pouze pro dva skautské oddíly.
14. Toto schéma hry s malými obměnami platí dodnes.
15. Počet míst v jedné armádě je omezený na cca 150–180 osob. Kromě již zmíněných šesti hlavních národů je možné hrát také za Horaly, což jsou předem nezařazení bojovníci, kteří jsou přiděleni až těsně před začátkem herní partie k jednomu z hlavních národů tak, aby se armády početně co nejvíce vyrovnaly.
16. Registrace a platba registračního poplatku přes internet se používá teprve několik posledních let, dříve registrace probíhala i jinými způsoby – původně pouze na místě konání, pak prodejem vstupenek ve vybraných fantasy obchodech a ještě nedávno e-mailem.
17. Herní území není nijak uzavřené a vede jím několik lesních stezek, a tak se zde v průběhu akce běžně pohybují pěší turisté a cyklisté, hra má také mnohé „diváky“ z řad kamarádů a příbuzných účastníků.
18. Skřeti Gundabal, Troqushar a Naurrakur mají pevnosti stejného jména, lidé sídlí v Esgarothu, elfové v Eryncaras a trpaslíci v Angren Barad – viz obrázky Mapa herního světa.
19. V současnosti se používá potištěný kus látky o velikosti přibližně 10x15cm, který se na kostým připevňuje pomocí zavíracího špendlíku, dříve to byly různé barevné pruhy látek, šerpy, čelenky nebo barevné čtverečky.
20. Stejně jako ostatní pravidla se zásahový systém i systém životů a ožívání mrtvých bojovníků v průběhu času mění. Dlouhou dobu se používal tzv. glejt – papírový štítek, na který se zaznamenávaly údaje o postavě a byly na něm připevněny proužky papíru, které symbolizovaly jednotlivé životy, ty se pak při zásahu odevzdávaly nepříteli. Pokud postava ztratila poslední život, její hráč předal nepříteli celý glejt a šel se oživit do své pevnosti, kde dostal glejt nový.
21. Pravidla hry jsou citována dle [www.b5a.cz](http://www.b5a.cz) (Bitva pěti armád 2010 – pravidla pro herní část, 2010 a Bitva pěti armád 2010 – pravidla pro kostýmy a zbraně, 2010), text je zkrácen a upraven.
22. Mimo jiné právě těmito prvky organizátoři herní systém vyvažují tak, aby už v průběhu hry nenastala převaha jedné z bojujících stran a strany nastoupily do závěrečné bitvy co nejvíce silově vyrovnané.
23. Předchozí tři ročníky vyhrála strana Dobra.
24. Nové herní prvky, které se organizátoři chystají v dalším ročníku zavést, se obvykle předem testují na dvou menších „cvičných“ bitvách a podle toho, jak se osvědčí, se do pravidel buď zařadí, nebo ne.

#### PRAMENY A LITERATURA:

- Adams, E. 2005: „A Few Remarks on Creative Play“. *Gamasutra* [online] [25.1.2010]. Dostupné z <[http://www.gamasutra.com/features/20050429/adams\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050429/adams_01.shtml)>.
- „Bitva pěti armád 2010 – pravidla pro herní část 2010.“ *Bitva pěti armád* [online] [25.5.2010]. Dostupné z: <<http://b5a.cz/tento-rocnik>>.
- Bitva pěti armád 2010 – pravidla pro kostýmy a zbraně, 2010.“ *Bitva pěti armád* [online] [25.5.2010]. Dostupné z: <<http://b5a.cz/tento-rocnik>>.
- Blinka, L. 2005: *Fantasy RPG hry v kontextu analytické psychologie*. Bakalářská práce FSS MU Brno.
- Blinka, L. – Šmahel, D. 2007: „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. *Československá psychologie*, 51, s. 169–182.
- Borecký, V. 2005: *Imaginace, hra, komika*. Praha: Triton.
- Caillois, R. 1998: *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Clapper, T. M. 2009: „Innovations in Live Action Role Play (LARP)“. *Associated Content from Yahoo!* [online] [1.4.2010]. Dostupné z: <[http://www.associatedcontent.com/article/2217811/innovations\\_in\\_live\\_action\\_role\\_play\\_009\\_pg3.html?cat=19](http://www.associatedcontent.com/article/2217811/innovations_in_live_action_role_play_009_pg3.html?cat=19)>.
- Clapper, T. M. 2009: „Top 10 LARP Faux Pas.“ *Associated Content from Yahoo!* [online] [1.4.2010]. Dostupné z: <[http://www.associatedcontent.com/article/1685433/top\\_10\\_larp\\_faux\\_pas.html?cat=19](http://www.associatedcontent.com/article/1685433/top_10_larp_faux_pas.html?cat=19)>.
- Donnis, J. – Gade, M. – Thorup, L. (eds.) 2007: *Lifelike*. [B. m.]: Knudpunkt. Dostupné z: <[http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike\\_web.pdf](http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike_web.pdf)>.
- Fine G. A. 1983: *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago – London: University of Chicago Press. Dostupné z: <[http://books.google.cz/books?id=EGBJ-3rwRWwC&pg=PA32&dq=Fine+G.A.+Fantasy&hl=cs&ei=QVFITMmZOZyJOL3lyPkM&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=2&ved=0CCkQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false](http://books.google.cz/books?id=EGBJ-3rwRWwC&pg=PA32&dq=Fine+G.A.+Fantasy&hl=cs&ei=QVFITMmZOZyJOL3lyPkM&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CCkQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false)>.
- Goffman, E. 1999: *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- Hanzl, J. 2005: *LARP – akční hry na hrdiny pro dospělé a dospívající*. Diplomová práce JAMU Brno.
- Hendl, J. 2009: *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Holter, M. – Fatland, E. – Tomte, E. (eds.) 2009: *Larp, the Universe and Everything*. [B. m.]: Knutepunkt. Dostupné z: <<http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/>>.
- Holý, J. 2004: *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí*. Bakalářská práce FHS UK Praha. Dostupné z: <[http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt\\_hlavni\\_stranka.html](http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt_hlavni_stranka.html)>.
- Hughes, J. 1988: „Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order.“ *Studies About Fantasy Role-Playing Games* [online] [10.2.2004]. Dostupné z <[http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy\\_is\\_fantasy.html](http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html)>.
- Huizinga, J. 2000: *Homo ludens*. Praha: Dauphin.
- Charvátová, G. 2007: *Herní svět a jeho vliv na náš život*. Bakalářská práce MU Brno. Dostupné z: <[http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt\\_hlavni\\_stranka.html](http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt_hlavni_stranka.html)>.
- Janeček, P. 2002: *Paralelní světy*. Bakalářská práce FHS UK Praha.
- „Kalendář LARP akcí, 2010.“ *LARP* [online] [19.8.2010]. Dostupné z: <<http://www.larp.cz/kalendar>>.
- Kamberský, P. 1994: *Prolínání světů*. Bakalářská práce FSV UK Praha.
- Krajhanzl, J. 2001: „Fantasy Role-playing Games jako sociální fenomén (seminární práce pro předmět Sociální psychologie).“ *Studie k Role Playing Games (Hrám na hrdiny)* [online] [1. 4. 2010]. Dostupné z <[http://studierpg.unas.cz/krajhanzl\\_fantasy\\_rpg\\_jako\\_socialni\\_fenomen.doc](http://studierpg.unas.cz/krajhanzl_fantasy_rpg_jako_socialni_fenomen.doc)>.



- Krajhanzl, J. 2001: „Psychologické aspekty fantasy role-playing games (kvantitativní a kvalitativní výzkum pro předmět Psychologická metodologie).“ *Studie k Role Playing Games (Hrám na hrdiny)* [online] [1.4.2010]. Dostupné z: <[http://studierpg.unas.cz/krajhanzl\\_psychologicke\\_aspekty\\_fantasy\\_rpg.doc](http://studierpg.unas.cz/krajhanzl_psychologicke_aspekty_fantasy_rpg.doc)>.
- „LARP.“ *Wikipedie. Otevřená encyklopedie* [online] [1.3.2010]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/LARP>>.
- „LARP.“ 2010 *Wikipedia. The Free Encyclopedia* [online] [1.3.2010]. Dostupné z: <<http://en.wikipedia.org/wiki/LARP>>.
- Macek, D. 2009: *LARP – nošení „masky“ a její důsledky pro adolescenty*. Bakalářská práce FSS MU Brno. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/181669/fss\\_b/lang=en;id=183631](http://is.muni.cz/th/181669/fss_b/lang=en;id=183631)>.
- Mádrová, M. 2004: „*Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách*.“ Diplomová práce FF UK Praha. Dostupné z <[http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt\\_hlavni\\_stranka.html](http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt_hlavni_stranka.html)>.
- Moravcová, J. 2007: *Virtuální světy*. Rigorózní práce FF UK Praha.
- Russel, D. 2010: „An Introduction to LARPing from the Female Perspective.“ *Associated Content from Yahoo!* [online] [1.8.2010]. Dostupné z: <[http://www.associatedcontent.com/article/5550416/an\\_introduction\\_to\\_larping\\_from\\_the\\_pg4.html?cat=24](http://www.associatedcontent.com/article/5550416/an_introduction_to_larping_from_the_pg4.html?cat=24)>.
- Sherwood, J. 2005: „LARPs and the LARPing LARPs Who Play Them.“ *Associated Content from Yahoo!* [online] [1.4.2010]. Dostupné z: <[http://www.associatedcontent.com/article/11473/larps\\_and\\_the\\_larping\\_larpers\\_who\\_play.html?cat=9](http://www.associatedcontent.com/article/11473/larps_and_the_larping_larpers_who_play.html?cat=9)>.
- Stenros, J. – Montola, M. (eds.) 2008: *Playground Worlds*. [Helsinki]: Solmukohta – Ropecon. Dostupné také z: <[http://www.solmukohta.org/pub/Playground\\_Worlds\\_2008.pdf](http://www.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf)>.
- Strauss, A. – Corbin, J. 1999: *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovic: Albert.
- Tolkien, J. R. R. 1991: *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: Odeon.
- Tolkien, J. R. R. 1991: *Pán prstenů*. Praha: Mladá fronta.
- Vágner, I. 1995: *Svět postmoderních her*. Jinočany: H+H.
- Vaniček, L. 2010: Přípravení vybojovat Bitvu pěti armád? *Pevnost*, č. 9, s. 92–93.
- Vanvarenbergh, F. 2007: „Theorizing LARP: why, for whom and how.“ *LARP.eu* [online] [1.5.2010]. Dostupné z: <[http://www.larp.eu/index.php?option=com\\_content&task=view&id=162&Itemid=155](http://www.larp.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=162&Itemid=155)>.
- Veselý, L. 2006: *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí naživo a virtuálně*. Diplomová práce FSS MU Brno.
- Waskul, D. – Lust, M. 2004: „Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing.“ *Symbolic Interaction*, 27, č. 3, s. 333–356. Dostupné z: <[http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul\\_lust\\_role\\_playing.pdf](http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul_lust_role_playing.pdf)>.
- Williams, J. P. – Hendricks, S. Q. – Winkler, W. K. 2006: *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*. Jefferson, NC: McFarland Press.
- Zapletal, M. 1995: *Velká encyklopedie her. Hry v přírodě*. Praha: Leprez.

---

## Summary

### The Battle of Five Armies. So-called dřevárna and relative free-time activities of present-day young people in the Czech Republic

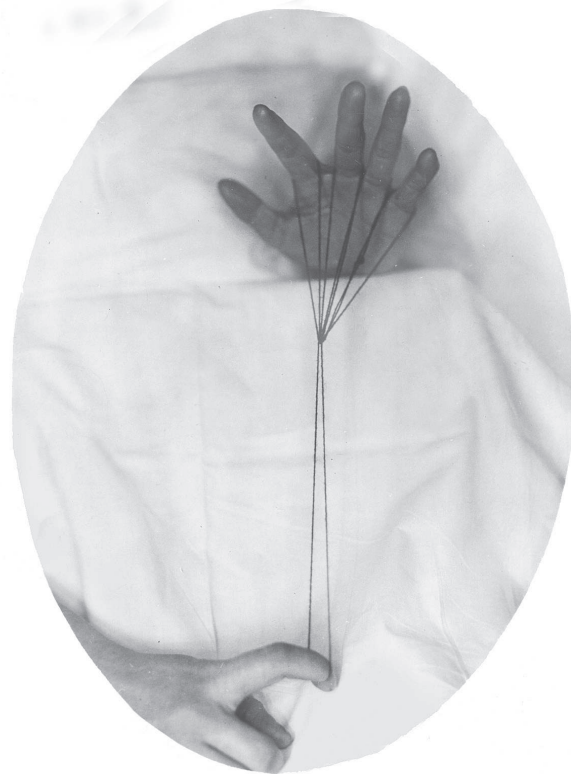
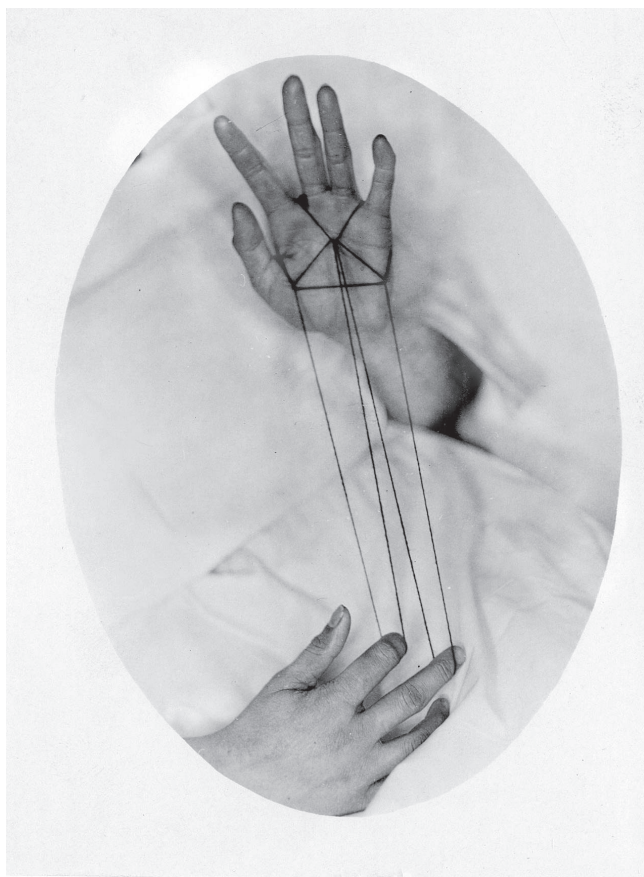
The contribution deals with the theme of live-action role-playing games in the Czech Republic at present. The general part includes explanation of used terms LARP and dřevárna, brief history of these games in the world and in the Czech Republic, description of particular types of dřevárna including a brief overview of the most favorite actions of this type; it mentions the players community, its structure and relation to other similar free-time activities. The second part of the contribution is dedicated to one of the biggest fantasy dřevárna-type games in the Czech Republic – The Battle of Five Armies. The author depicts origin of this action in 2000 and its development until today, game rules to make weapons and costumes, rules for system of duels, game objects used, preparations for the game on the part of the players and arrangers and the course of the game itself taking account of the year 2010. The text is completed with the game world map and some photos of costumed players.

**Key words:** LARP, role playing games, dřevárna, outdoor games, games with fantasy themes, improvisational theatre.

## SVĚT ZANIKAJÍCÍCH HER – HRY S TEXTILNÍMI VLÁKNY

Jednoduchým dětským hrám a hračkám věnují i odborné publikace zanedbatelnou pozornost, neboť jejich zájem se soustřeďuje především na soustružený sortiment vyráběný v tradičních hračkářských centrech. V osmdesátých letech 20. století se jimi okrajově zabýval rakouský badatel Volker Kutschera, jemuž tyto artefakty vděčí za pojmenování „biohračky“ (Kutschera 1985, s. 261). Ale i Národopisná výstava československá v roce 1895 reflektovala formou krátkého textu v katalogu, přičemž se plně shodla s Kutscherovým o sto let pozdějším vymezením: „... rostouť v létě hračky samy na polích a stromech, na mezích a lukách. Škoda, že takové vadnoucí a jedlé hračky nedaly se znázornit právě tak,

jako se nedalo znázornit dělání rybníčků a jiné radovánky v přírodě“ (Praha 1895, s. 217). Jedná se o více než výstižný popis žánru, který byl odlišný od romantického přístupu zdůrazňujícího především starobylost a estetické hodnoty tradiční kultury. Samotná instalace pak kusý odstavec alespoň vzdáleně ilustrovala, neboť ve vitrínách se vedle klasických reprezentantů lidové hračky v podobě soustružených výrobků ze Skašova a z Českomoravské vysočiny, které se staly synonymem pro českou lidovou hračku, objevily rovněž jednoduché vystřihovánky a skládačky z papíru (Praha 1895, s. 218). Dokládaly, že objektem hry se může stát cokoliv, podstatná však je další role, kterou dotyčný předmět přijme



Hry na odebrání, Gliwice. Foto H. Kiszewski, 5. 2. 1929. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.

po vstupu do přesně vymezeného prostoru herní fantazie. Příspěvky sloužící jako návod na výrobu dnešních „bio hraček“ byly otištěny i v Zíbrtově Českém lidu. Tam se v roce 1905 objevil drobný článek zaměřený na jednoduché hračky z přírodního materiálu, uvádějící, že se v tomto případě jedná o zábavu nemajetných venkovských vrstev. Vedle tvarů zhotovených ze sušených plodů a skořápek byl v následujícím čísle otištěn obdobný materiál Františka Homoly (1905) o papírových skládačkách. Primitivní hry však zůstávaly v pozadí, neboť badatelé se zabývali produkcí soustružených hraček, okrajově pak hračkou zakuřovanou z Valašska. Nutno však podotknout, že zásadní literatura (Hercík 1951) je zmiňovala a řadila je jako výsledek aktivit samotných dětí či jejich nejbližšího okolí na počátek vývojové, ale i kvalitativní škály.

Pomineme-li fakt malé životaschopnosti materiálu vystavenému navíc extenzivnímu přístupu dětských majitelů, pak se žádný jiný okruh hraček nezařazuje do muzejního systému tak obtížně, jako hračky zhotovené z přírodnin, které již vytržením z kontextu herního děje se opět stávají obyčejnými kaštaný, kameny atd. Stejný osud potkává i textilní vlákna měnící se po ukončení hry zase v nitě či provázky.

Jsou-li tyto předměty obtížně uchopitelné po stránce výstavní, pak ještě nesnadnější je jejich muzealizace, neboť mimo klasickou trojrozměrnou dokumentaci vyžadují tyto aktivity navíc fotografický/filmový záznam. Požadavek v dnešní době samozřejmý a jednoduše realizovatelný nebyl v minulosti rozhodně obvyklý. O to cennější jsou ojedinělé trojrozměrné doklady uchovávané ve sbírkách Etnografického ústavu Moravského zemského muzea v Brně, provázené navíc fotodokumentací z terénu.

Obě tyto aktivity, sbírkové i dokumentační, se vztahují k působení kurátora zdejšího oddělení Františka Pospíšila (1885–1958). Odborný zájem zaníceného badatele, jehož činnost reflektovala oborové dění v Evropě, se v letech jeho brněnského působení (1920–1945) soustředil především na neprobádaná témata. Touha vyhledávat nové, ostatními opomíjené okruhy vyústila do studia národnostních menšin, do zájmu o lidovou religiozitu či o naivní umění, k pořizování filmových záznamů mečových tanců. Zaujetí netradičními žánry dokresluje dokumentace specifického okruhu her s textilními vlákny. Jedná se o dvě kolekce papírových podložek s napnutými bavlnkami tvořících jednotlivé obrazce, jež jsou



Hry na odebrání u moravských Charvátů (Jevišovka nebo Dobré Pole). Foto F. Pospíšil. Dvacátá léta 20. století. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.



Hry na odebrání, německý jazykový ostrov (Kučerov). Foto F. Pospíšil. Dvacátá léta 20. století. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.

k podkladu fixovány nitěmi. První soubor (i.č. Hč 553/1-2) zahrnuje dva archy balícího papíru s nadpisem „Odbíračka. Odrhovačka ze Slavkova u Brna“ s patnácti našitými útvary z bavlněné přize zachycujícími jednotlivé herní figury. Jako autorka se podepsala učitelka Marie Surmová, která soubor datovala rokem 1937 a navíc ke každému vzoru připsala jeho název. Obdobná je i druhá sada (i.č.Hč 551/1-5) pocházející z roku 1944 ze Šlapanic u Brna. Realizátorky úkolu – žákyňe Burešová a Tobiášová – ke kartónovému podkladu po-

dobně jako M. Surmová přišly vlákna tvořící finální fázi hry. Figury jsou opět popsány, přičemž část je instruktážní, neboť je písemně zachycen návod na pohyb rukou. Poslední soubor představuje sada dvaceti čtyř velkoformátových kartonů se schematickou kresbou detailů rukou s napnutými vlákny. U složitějších figur je provedeno rozkreslení do jednotlivých fází. Jako autorka je na každém archu uvedena učitelka domácích nauk ze Svitálky Otilie Jelínková (Hč 551/1-24). Archy jsou datovány rokem 1932.



*Hry na odebírání, Balkán. Foto F. Pospíšil, dvacátá léta 20. století. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.*

Vzhledem ke srovnávací metodě, s níž Pospíšil pracoval, nepřekvapí, že v jeho pozůstalosti byla nalezena rovněž korespondence svědčící o zaujatosti, která přesáhla naše hranice. Jestliže materiál z území Moravy shromáždil Pospíšil prostřednictvím školních učitelek a žáků, na mezinárodní bázi problém konzultoval za pomoci muzeí. Díky osobním kontaktům tak v roce 1929 získal sadu instruktážních fotografií z muzea v polské Bytomi. Jedná se o sedm maloformátových snímků zachycujících pouze detail rukou s hrou na odebírání, přičemž na rubu je tužkou připsáno pojmenování dotyčného útvaru. Každá fotografie je opatřena datem 5. ledna 1929 a razítkem jejich autora – Hanse Kiszewského z Gliwic. Hry s nitěmi byly v roce 1933 rovněž předmětem korespondence s kurátorkou muzea v holandském Utrechtu.

Téma sledoval Pospíšil také v rámci studijní cesty po Spojených státech amerických v roce 1930–1931, kde se jimi zabýval během přednášek v misijních školách indiánských rezervací. Získaný materiál rozdělil na dvě části. První, uvažovaná jako signál otevírající téma, spočívala ve fotodokumentaci, uveřejněné ve studii *Etnologické materiálie z jihozápadu USA* (Pospíšil 1932). Malý soubor dvanácti fotografií zachycuje děti – jednotlivce i páry – jak při hře samotné, tj. při přebírání vláken, tak i ve finále, tedy při předvádění hotového útvaru. Pospíšil se tak soustředil na podstatu děje, že mu na třech záběrech zcela unikla kompozice a objekt je prezentován jako torzo s dolní částí obličejové partie. V textu obrázky nikde nekomentuje, jen v soupisu fotografií je kusý popis: „cat's cradles – string figures – from SW“ a dále pokračuje česky „hry s nitěmi, provázky z juky na přebírání, odebírání, na kocourovy gatě, na kolíbkou, psaní, housle, pavouka, vodu, pilku“ atd. (Pospíšil 1932, s. 246). Vážný zájem o teoretické zpracování v podobě monografické studie dokládá avizovaný obsah druhého dílu, kde měla být tématu věnována úvodní část. Práce měla být koncipována na již ověřeném srovnávacím přístupu, s nímž pracoval při studiu mečových tanců. Záměrem badatele bylo navzájem porovnat „Materiálie nasbírané u severozápadních Indiánů [Navahů a Apačů], na Moravě a u Slovanů vůbec. Geografické rozšíření v Americe, Evropě, Asii, Africe, Austrálii a v Oceánii. Etnologická analýza a syntéza materiálu. Příklad světového rozšíření určitého etnologického jevu.“ Tak jako v mnoha jiných případech zůstalo u záměru a Pospíšil vydání druhého dílu neuskutečnil.

Zaujatost problémem lze vystopovat i ve snímcích, které vytvořil samotný Pospíšil. Široce koncipována fotografická dokumentace zachycuje dané herní situace napříč věko-

vým, sociálním i geografickým spektrem. Badatel se zde neomezil jen na zábavu dětí, ale před aparátem mu pózují i dospělé ženy. Na rubové straně fotografie s razítkem s datem 7. května 1936 je vedle Pospíšilovou rukou psaného údaje „Katarína Jagošová, 76 let, Hrubá Vrbka u Strážnice č. 130“ ještě malá douška. Neumělým rukopisem zde portrétovaná vepsala dedikaci pro fotografa „v napamatku jagošova“. Je zřejmé, že se Pospíšilovi podařilo v tomto případě



Hry na odebírání, Katarína Jagošová (Hrubá Vrbka). Foto F. Pospíšil, 7. 5. 1936. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.

prolomit bariéru mezi pozorovatelem a objektem, což dokládá i uvolněná pozice staré ženy sedící na zápraží, která na objektiv předvádí figuru s nitěmi. Je pravdou, že tento záběr je výjimkou, neboť na dalších se vystřídaly děti nebo mladí lidé z různých regionů Moravy. Následující portrét chlapce z Hluku diváka zaujme nejen díky zapojení všech končetin do předvádění hry, ale autorovi se zároveň podařil velmi dobře komponovaný velký záběr se zaostřením na herní detail. Nechtěně artistní poloha, do níž byl předvádějící naranžován, však z fotografie učinila nadčasový snímek, který po řadě let dokáže zaujmout i člověka na dětských hrách nezainteresovaného.



Hry na odebrání, Hluk. Foto F. Pospíšil Foto F. Pospíšil, dvacátá léta 20. století. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.

I v tomto žánru se projevila badatelova orientace na studium národnostních menšin. Pospíšil, který se dlouhodobě zabýval výzkumem moravských Charvátů na Mikulovsku, zachytil při přebírání nití rovněž charvátské dívky. Druhý objekt jeho zájmu představoval německý jazykový ostrov na Vyškovsku, z něhož pochází snímek dvou dívek z Kučerova. Několik dalších záběrů přebírání ve dvojicích a finální figury předváděných jednotlivci pak pořídil F. Pospíšil během svých cest na Balkán. Dle archivních dokladů o jeho cestách lze předpokládat, že se tak stalo mezi léty 1920–1930.

Jestliže dějištěm předchozích snímků byl venkov a protagonisté byli oděni do tradičního lidového oděvu dotyčné oblasti, tvoří pozadí pěti dalších fotografií město. V jeho exteriérech nechal pózovat mladé ženy oblečené podle dobové módy, předvádějící detaily jednotlivých vzorů. Vedle nich zachytil i dva mladé muže, z nichž jeden si při přebírání pomáhá ústy stejně jako chlapec na snímku z Vlčnova.

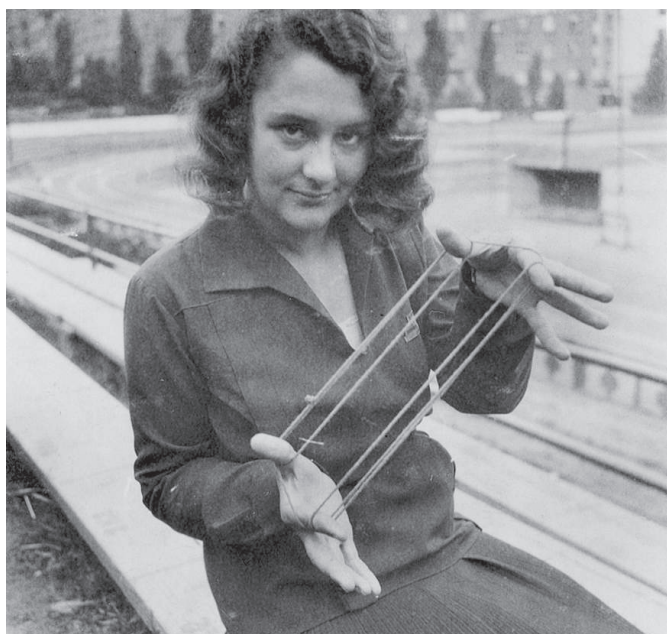
F. Pospíšil tak v této kolekci na půdorysu město – venkov – menšiny – ženy – muži – staří – mladí postihl všechny aspekty životního prostředí hry s textilními vlákny a díky souboru trojrozměrných dokladů ji pak dokázal komplexně zdokumentovat. Uvědomíme-li si, že se obdobné herní pomůcky v našich muzejních sbírkách vyskytují jen ojediněle, pak odkaz této osobnosti vynikne o to více.

Hana Dvořáková

Příspěvek byl vypracován v rámci grantového úkolu MK 00009486202.

#### Literatura:

- [bez autora] 1905: Zábavy dětské i dospělých. *Český lid* 14, s. 192–194.
- Dvořáková, H. (ed.) 2008: *Hanák na Pacifiku. Zapomenutá osobnost Františka Pospíšila*. Brno: Moravské zemské muzeum.
- Hajný, A. 1907: Jarní hra dívčí s kamínky, drábky. *Český lid* 16, s. 364–365.
- Hercík, E. 1951: *Československé lidové hračky*. Praha: Orbis.
- Homolka, F. 1905: Dětské hračky z papíru. *Český lid* 14, s. 388–389.
- Homolka, F. 1907: Jarní hra dívčí s drábky. *Český lid* 16, s. 312–314, 364–365.
- Jelínková, Z. 1954: *Dětské hry a říkadla z Hornácka*. Praha: SNKLHU.
- Kutschera, V. 1987: Spielzeug aus Natur. In: *Schallaburg 1987. Spielzeug, Spiel und Spielereien*. Wien: Amt der Niederösterreichischen Landesregierung, s. 261–264.
- Pospíšil, F. 1932: *Etnologické materiále z jihu západu U.S.A. Antropogeografické hodnocení studijní cesty k SW Indiánům na podkladě přírodovědeckém*. Brno: Vlastním nákladem.
- Schallaburg 1987. *Spielzeug, Spiel und Spielereien* 1987. [Katalog k výstavě.] Wien: Amt der Niederösterreichischen Landesregierung.



*Hry na odebrání. Foto: F. Pospíšil. Brno? Třicátá léta 20. století. Archiv Etnografického ústavu MZM, fond F. Pospíšil.*

## PROMĚNY HER STRÁŽNICKÝCH DĚTÍ V UPLYNULÉM ČTVRTSTOLETÍ

Stejně jako jiná odvětví lidských činností také dětské hry procházejí vývojem, ovlivněným především místními podmínkami či obdobím, jehož jsou součástí. Je zřejmé, že hry dětí na vesnici jsou více či méně odlišné od her městských dětí. Vývoj herních návyků na Slovácku můžeme sledovat např. na vzorku posledního století. Hry slováckých dětí na sklonku 19. století byly velmi jednoduché a vycházely z každodenních lidských činností. Zatímco chlapci preferovali spíše hry silové (*na liskání, na ťukačku, na kozla, s míčem „puckú“, s knoflíky*), dívky naopak provozovaly spíše hry taneční a říkadlové (*na Helišku, na paní Podmáslou*). Koncem 19. století byly populární rovněž dnešní generaci známé hry *na schovávanou* nebo *na slepou bábu* (Herben 1890, s. 32–109). V práci Františka Bartoše (1898, s. 156–216) nalezneme desítky příkladů her moravských dětí, jejichž pedagogickou důležitost autor oceňuje a uvádí, že hra vlastně dítě zbavuje zahálky a povzbuzuje jej k budoucí pracovní aktivitě. Velmi zajímavým, ne však ojedinělým typem dětských her bývalo „válčení“, tedy měření sil mezi chlapeckými obyvateli různých částí jedné vesnice. Průběh mnohých takových bojů chlapců z obce Vnorovy u Strážnice z počátku minulého století nalezneme v knize Františka Zýbala (1983, s. 9–22). V polovině minulého století si děti na Slovácku hrávaly také např. *na luňáčka, na konopy* (Svobodová-Goldmannová 1958, s. 97–98), *na kolo mlýnské, na čížečka* (Jelínková 1967, s. 60–62). Populární v období před padesáti lety byla mezi dětmi rovněž hra kuliček, školka se švihadlem nebo míčem či skákání panáka (Skopová 2008, s. 55–62). Většinu jmenovaných her znají dotázané děti i dnes, nejsou však již téměř vůbec praktikovány a vytlačují je jiné, novodobé druhy her.

K zamyšlení nad hrami v nedávné minulosti a dnes mě inspirovaly především

vzpomínky na pestrou škálu her s kamařády během mé školní docházky (osmdesátá léta 20. století). Cílem této sondy do herních aktivit dětí z jihomoravského města Strážnice je především popis nejrozšířenějších her tehdejších dětí – žáků prvního a druhého stupně základní školy, a následně porovnání s herními zvyky dnešních dětí. Rozdílné byly a dodnes jsou hry v rámci času stráveného ve škole a mimoškolní herní aktivity. Podle těchto dvou měřítek jsem tedy rozčlenil své vzpomínky a dotazy pro školou povinné děti na hry provozované o školních přestávkách a na aktivity, jimž se děti věnují ve volném čase, obojí s důrazem na přiblížení her méně známých.

Většina her v rámci školní docházky v osmdesátých letech a dnes se liší, některé však přetrvaly. Mezi ně je možné zařadit velmi oblíbené stolní hry, jako jsou *piškvorky* a *lodě*, které vyplňovaly čas přestávek v době mých školních let. Obě tyto hry, bystřící logické uvažování, se dochovaly i u dnešní generace školáků. Ostatní hry provozované dětmi mé generace byly již spíše pohybové. Naprosto ojedinělou hrou byla *obíhačka* (hra s tenisovým míčkem podobná stolnímu tenisu, při níž všichni s učebnicemi místo raket obíhali dvě k sobě sražené lavice a pokoušeli se vyřadit obíhající spoluhráče). Do této hry byla mnohdy zapojena celá třída, tedy jak chlapci, tak dívky. Oblíbenou výplní přestávek pro obě pohlaví byla rovněž *schovka* (hra na schovávanou, kdy se ve společné umývárně zhasnulo světlo a vylosovaný jedinec měl za úkol poznat své spolužáky) a *koníčci* (chlapec si posadil dívku na záda a pokoušel se během předstihnout konkurenční pár). Další dvě uvedené hry, provozované před začátkem vyučování na dvoře školy, už byly přísně rozděleny na chlapecké a dívčí. Typicky dívčí byl známý *panák*, pro chlapce, u nichž se již formovaly mužské rysy, bylo absolutně nepřipustné, aby se této podle nich této „trapné“ hry účastnili. Chlapcům náležela hra *natahovák*, která měla určité nebezpečné prvky, a možná právě proto byla jen pro vyvolené, tedy silné a vůdčí

typy. Hra spočívala v tom, že se chlapci postavili do kruhu, jeden hodil nožem tak, aby se zabodnul co nejdále od souseda a ten měl za úkol na jedno natáhnutí nůž uchopit a „natáhnout“ tak dalšího svého souseda. Hra byla velmi záhy vedením školy zakázána, tím se však stala ještě více populární. S výjimkou *panáka* dnešní školní děti už ostatní čtyři uvedené hry neznají. Na dotazy, co dnes tvoří herní výplň přestávek, děti většinou odpovídaly, že buď zmiňované stolní hry (*piškvorky* a *lodě*), kopaná s pěnovým míčkem, poslech hudby prostřednictvím mobilních telefonů, či hraní počítačových her v učebně informatiky.

Co se týká mimoškolních her, byl jejich rejstřík v osmdesátých letech na rozdíl od aktivit dnešních dětí mnohem rozmanitější. Provozovaly se hry, z nichž jsou některé v dnešní době sice ještě známé, ale již málo populární. Když se po setmění hrálo *na schovku*, byly do ní zahrnuty všechny děti ze sídliště (někdy i několik desítek), hra trvala až několik hodin. Některé hry bývaly ovlivněny aktuálními filmy či seriály té doby, např. hra na Indiány, která nebyla ničím jiným než napodobováním tehdejších hrdinů pláten kin na motivy románů Karla Maye. V osmdesátých letech, stejně jako v současnosti, zůstaly populární sezónní sportovní hry, především fotbal v létě a v zimním období hokej. Vždy podle aktuálního stavu pořádání velkých sportovních akcí (mistrovství světa) lze u současných dětí pozorovat zvýšenou oblibu v provozování těchto sportů. Rozdíl však vidím v pořizování vybavy k těmto hrám – zatímco v současnosti není problém veškeré vybavení zakoupit, dříve byla zřejmá snaha si sportovní doplňky vyrobit svépomocí, velmi důmyslné byly především součásti hokejové výzbroje vyrobené z molitanu. Že byl o sportovní hry v osmdesátých letech větší zájem než v současnosti, lze doložit např. častým pořádáním *pouličníků*, tedy pouličních zápasů ve fotbale či hokeji, jichž se účastnili zástupci jednotlivých městských částí či ulic. Tato spor-



tovní klání byla opravdu oblíbená a taky velmi prestižní, naše generace byla ale poslední, která o ně měla zájem. Z rejstříku současných dětí vymizely také hry provozované během letního koupání. Děti preferují soukromé domácí bazény, jež v dnešní době tvoří součást téměř každého domu. Já osobně rád vzpomínám na koupání v prostředí veřejného koupaliště, spojené s kolektivní hrou *rybičky, rybářů jedou*, v pozdějších letech na hru *rožek* (kombinace hry na honěnou s koupáním, roh bazénu nesměl být překročen, překonán mohl být pouze z vody). Poslední hrou, kterou už dnes nemáme k dispozici vidět, byla hra *na slepice*, jež byla obdobou hry *na slepou bábu*, provozována byla na klepači koberců, na němž byly děti různě zavěšeny a ten, který byl chycen a poznán jako první, musel v dalším kole se zakrytými očima „pikat“ a následně identifikovat své kamarády. Pojmenování na slepice vychází z názvu hry na slepou bábu, tedy že pikající byl slepý, neboť měl zakryté oči. Hry dnešní generace dětí už nejsou tak pestré, sledovat můžeme pouze sportovní hry (fotbal, hokej) nebo např. akční podobu hry na honěnou, při níž jsou děti vyzbrojeny maketami zbraní, hra je nepochybně ovlivněna dnešní filmovou produkcí a počítačovými hrami. Děti si dnes venku hrají velmi málo, mimo výše jmenované jinak už nelze pozorovat provozování tradičních her (skákání panáka, kuličky, *na schovávanou* aj.).

Z uvedených skutečností lze vyvést následující závěry, týkající se herních zvyklostí strážnických školou povinných dětí: dnešní generace sice většinu tradičních her zná a dokáže je popsat nebo demonstrovat, až na výjimky jim však nevěnuje téměř žádnou pozornost. Dnešní hry jsou ovlivněny moderní „počítačovou“ dobou, postrádají veškerou poetiku her v letech minulých, kolektivní pojetí her v přírodě je vytlačováno individuálním domácím přístupem ke hře. Co se týká her v době školního vyučování i mimo něj, jsou zde zásadní odlišnosti mezi herními zvyklostmi generace osmdesátých let

a hrami dnešních dětí, některé hry však zůstaly zachovány. Je rovněž zřejmé, že si každá generace vytváří některé specifické hry, jež jsou úplně či s obměnami přebírány generací následující nebo zanikají a vznikají hry jiné. Závěrem bych si dovolil tvzení, že dětské hry jsou stále živé, zaznamenávají neustálý vývoj, který je ale velkou měrou ovlivněn především technickým vývojem konkrétní doby.

*Petr Horehled*

#### **Prameny a literatura:**

- Výzkum provedený v dubnu 2010 mezi žáky 1. a 2. stupně ZŠ Marie Kudeřkové a ZŠ Školní ulice ve Strážnici.  
 Bartoš, F. 1898: *Naše děti*. Praha: J. Otto.  
 Herben, J. 1890: *Slovácké děti*. Praha: F. Šimáček.  
 Jelínková, Z. 1967: *Říkadla, hry a tance dětí z Dolňácka*. Uherské Hradiště: Okresní osvětový dům.  
 Skopová, K. 2008: *Dětské hrátky půlstoletí zpátky aneb O dětském světě v polovině minulého století*. Praha: Akropolis.  
 Svobodová-Goldmannová, F. 1958: *Říkadla a hry slováckých dětí*. Gottwaldov: Krajské muzeum.  
 Zýbal, F. 1983: *Malovaná mládež*. Praha: Vyšehrad.

## **POKUS O NÁVRAT REGIONÁLNÍHO FOLKLORU DO ŠKOLNÍ PRAXE**

### **Z historie**

Úvahy o návratu folkloru do škol vyžadují nejprve vysvětlení prostřednictvím krátkého historického exkurzu. Pozice folkloru ve školní praxi, tj. jeho začlenění i využití při výchově a vzdělávání, má poměrně zajímavou historii. V jejím etapovitém vývoji lze rozpoznat nejen, jak folklor vnímali učitelé a jaký mu přiznávali význam ve výchově, ale také se v něm zcela zřetelně odrážejí společenské podmínky dané doby.

Počátky vztahu školy a folkloru jsou spojeny s Národopisnou výstavou československou. Výstava formulovala i po-

tvzovala tezi o hodnotách tradiční lidové kultury jako důležité součásti národního kulturního dědictví. Pro pedagogy se stala východiskem k požadavku zařadit folklor do školního vyučování a učinit z něj zásadní zdroj vlastenecké výchovy.

Samozřejmým prostředkem vlastenecké výchovy byl folklor i v době meziválečné, ba dokonce do jisté míry i po dobu fašistické okupace a krátce po ní (Schauerová 2008). Po roce 1948 se ve společnosti radikálně proměnil postoj k tradicím lidové kultury. Vlastenectví bylo zásadně odmítnuto jako nežádoucí buržoazní projev. Folklor ve společnosti, a proto i ve škole měl sloužit k proklamování ideologie proletářského internacionálního, kde lid, lidová kultura, ovšem s ideologickým okleštěním, byly prezentovány jako výkladní skříň nové společnosti. Těžisko folkloru při výchovné práci s dětmi se sice brzy přesunulo ze školy do oblasti volnočasové výchovy, tj. do dětských folklorních souborů, ve škole však byl folklor stále součástí učebních osnov. V nich vzhledem k ideologickým požadavkům však nebyl kladen důraz na místní tradice lidové kultury, ale směřovalo se nejen k folkloru celého tehdejšího Československa, ale i k folkloru národností Sovětského svazu.

Také po roce 1989 se společenské proměny odrazily ve vztahu k folkloru a postupně i k vymezování jeho místa ve škole. Odmítavý postoj společnosti, ale zejména politické reprezentace k folkloru je obecně známý. Kriticky na něj v roce 1995, v souvislosti s oslavami stého výročí Národopisné výstavy, upozornil v Literárních novinách Ludvík Vaculík (1995). Podobně na malý zájem politické reprezentace o otázky tradic lidové kultury upozornil Jan Krist (2008) v souvislosti s přijetím Úmluvy o zachování nehmotného kulturního dědictví v Parlamentu ČR. Přítom na přelomu osmdesátých a devadesátých let 20. století v četných, velmi aktuálních diskusích na téma národní identita versus globalizace zdůrazňovali někteří autoři, ovšem především etnografové, nezastupitelnou roli tradic

lidové kultury (Frolec 1989). Téma však brzy ustoupilo jinému aktuálnímu tématu spojenému s otevíráním se naší země Evropě a světu. Tehdy se ve společnosti i ve škole dostalo do popředí téma evropanství.

Při řešení obsahu vzdělání bylo téma evropanství jen jedním v přemíře dalších nově nastolených témat, které sejevily jako aktuální a nezbytné. Tehdy se nejen regionální, ale folklor český, moravský, slezský postupně dostal mimo zájem pedagogické teorie, a tím pochopitelně i mimo školní praxi. V několika krajích vznikly sice regionální učebnice, v nichž téma tradice lidové kultury nechybí (např. Venčálek 1999), ale jsou to jen výjimky. Jakoby se náš folklor přežil, jakoby v současné škole neměl místo. Zapomnělo se při tom, že pro vytvoření vztahu dítěte ke kultuře světové je východiskem kultura národní a vztah k ní má východisko v kultuře regionální. Proto je pro dítě tak důležité poznat a osvojit si kulturu místa, kde žije, které dobře zná. Zapomnělo se na staletími ověřenou zásadu Komenského postupovat od blízkého k vzdálenému, od známého k neznámému. Neblahé důsledky se dostavily rychleji, než bychom předpokládali. Již v polovině devadesátých let výzkumy ukázaly, že folklor přestal být součástí všeobecných znalostí dětí (Schauerová 2007).

### Projekt *Tady jsme doma* – Regionální folklor do školy

Zdá se, že nadějí pro renesanci uplatnění folkloru ve škole (zejména na nižším stupni základní školy) jsou Rámcové vzdělávací programy, které nahradily dřívější Učební osnovy. Programy přinášejí vzdělávací okruhy, v nichž se uplatnění tradice lidové kultury přímo nabízí (např. Umění a kultura, Člověk a svět práce, Člověk a jeho svět atd.). Konkrétní obsah i realizace každého z témat je v rukách učitele, a proto samozřejmě záleží na jeho poučenosti, tvořivosti, někdy rovněž na vnějším impulsu, či inspiraci. Z hlediska poučenosti směrem k folkloru se osvědčují učitelé-absolventi Ško-

ly folklorních tradic. Impulsem je, jak se zdá, projekt *Tady jsme doma* – *Regionální folklor do školy*, vyhlášený NÚLK ve Strážnici, který se k učitelům základních škol přímo obrací.

Projekt *Tady jsme doma* vychází z nově koncipovaných Rámcových programů a opírá se také o nové pojetí výchovy a vzdělání, formulované Ministerstvem školství. Nové pojetí předpokládá, že se jednotlivé vyučovací předměty budou prolínat i vzájemně přesahovat a že volba forem a metod práce upřednostní dětskou aktivitu. Tyto požadavky nepochybně splňuje projektové vyučování, jehož podstatou je uceleně formulované téma, které má smysl, které je reálné a které jasně formuluje konkrétní úkol.

### Cíle projektu

Projekt *Tady jsme doma* přináší ucelené a smysluplné téma a za úkol si klade, jak vyplývá z dovětku názvu, vrátit regionální folklor do školy. Učitelům se snaží ukázat význam tradice lidové kultury pro výchovu i možnost jejich všestranného využití při realizaci témat stávaných Rámcovým programem. Projekt usiluje o aktivní uchování konkrétních folklorních projevů nejmladší generací. Klade si rovněž za cíl, aby děti vnímaly tradiční lidovou kulturu jako důležitou součást kulturního dědictví. Zaměření na místní a regionální lidovou kulturu vychází z ověřených pedagogických poznatků, že děti nejlépe chápou věci blízké, že jejich hlubším poznáním se rozvíjí jejich osobnost po stránce rozumové i citové. Učitelům, kteří se do projektu přihlásí, nabízí NÚLK odbornou pomoc etnologa i pedagoga při sestavování plánu projektu i při jeho realizaci. Odborníci práci sledují, radí, pomáhají při vyhledávání folklorních materiálů atd.

### Charakteristika projektu

Projekt se uskutečňuje formou projektového vyučování a je vázaný tématem *Tady jsme doma*, (s akcentováním regionálních tradic lidové kultury). Toto téma postupuje vyučování během celé-

ho školního roku a je rozděleno do dílčích kroků. Děti poznávají a také se učí písničky, říkadla, hry, případně zvyky předků, kteří žili v místě a kraji, jež je domovem dětí. Ačkoliv je projekt svým charakterem zaměřen k duchovní lidové kultuře, nezavírá se ani poznávání hmotné kultury, a proto obrací pozornost dětí i k místním tradičním řemeslům atp.

Díky zvolené metodě se děti stávají „výzkumníky“. Vlastní činností jsou tedy v tématu plně angažované a výsledky, které si vzájemně porovnávají, je motivují k dalšímu poznávání. Tak děti například zjišťují, jak si hráli jejich rodiče a prarodiče, když byli malí. Zjištěné hry a říkadla pak učí ostatní děti. V muzeu se seznamují s místními tradicemi, vyprávějí si o nich i s pamětníky, kreslí některé zajímavé artefakty, případně je samy vyrábějí.

Důležitou součástí celoroční práce dětí pod vedením třídní učitelky je naučit se některý tanec, píseň nebo hru tak, aby ji mohly předvést na pódiu. Závěrem projektu se totiž celá třída účastní vystoupení na MFF ve Strážnici v pořadu *Děti dětem*. I tím vychází vyhlášovatel projektu, tedy NÚLK, účastníkům vstříc. Na festivalovém pódiu se děti prezentují v krátkém vystoupení, ale mají zde také za úkol naučit jiné děti něčemu z toho, co si z folkloru svého kraje osvojily. (Ostatní dětské účinkující jim to podobně vracejí.) Na MFF také prezentují svoji celoroční práci na projektu formou výstavy kreseb, fotografií, záznamů i výrobků. Takto shromážděný materiál, který má podobu kroniky, se po skončení každého ročníku ukládá v archívu Národního ústavu lidové kultury ve Strážnici.

### První výsledky

Projekt *Tady jsme doma* – *Regionální folklor do školy* má za sebou první dva roky života a můžeme tedy sledovat první výsledky. Dokumentovat je budeme na průběhu prvního ročníku. Uskutečnil se v první třídě Základní školy v Mělníku na ul. J. Seiferta pod vedením třídní učitelky Raduše Čermákové, absolvent-

ky Školy folklorních tradic, a proběhl se souhlasem ředitele školy.

Začátku vlastní práce s dětmi předcházely dva významné kroky: Prvním z nich bylo sestavení plánu, tj. navržení konkrétních podtémat a činností s členěním po měsících. (Např.: Děti si vyprávějí s prarodiči nad rodinným albem, pracovní listy – jak si rodiče hráli, když byli malí, návštěva Muzea-seznámení s místním tradičním řemeslem, pracovní dílna-košíkářství atd.) Druhým významným krokem bylo získání rodičů dětí ke spolupráci. Učitelka rodiče nejen s projektem seznámila, ale rovněž je motivovala a vysvětlila jim význam jejich spolupráce. Právě tento krok se ukázal jako velmi prospěšný. Rodiče mohli sledovat z výpovědí i činnosti dětí průběh projektu, spolu s dětmi vyplňovali dotazník o hrách z vlastního dětství, někteří rodiče se zúčastnili zájezdu třídy na MFF do Strážnice a všichni, či téměř všichni rodiče i prarodiče byli přítomni při slavnostním ukončení projektu v mělnickém muzeu, kde děti předvedly svoje strážnické vystoupení.

Pro zdar celého projektu i ve prospěch dětského prožitku bylo významné rodičovské naslouchání dětem. Rodiče zpětně, tj. po skončení projektu, vzpomínali, s jakým nadšením jim děti vyprávěly o zážitcích z muzea, získávání říkadél a her od prarodičů, o nácvičku her a tanců, o zážitcích ze strážnického festivalu apod.

Názory rodičů i prarodičů zachytil závěrečný dotazník. Zajímalo nás pohled na projekt a jeho průběh z druhé strany, tedy ze strany těch, kteří se na něm přímo nepodíleli, jeho aktéry byli jen prostřednictvím dětí, ale právě na dětech mohli sledovat jeho účinky. Z každé rodiny dítěte se navrátil alespoň jeden dotazník. Někdy odpovídali rodiče společně, jindy jen jeden z nich, ale někdy s rodiči odpovídali i prarodiče. Chtěli jsme znát nejen pozitivní, ale i negativní, kritický pohled, připomínky. Výpovědi jsme rozčlenili do několika tematických okruhů.

Rodiče (prarodiče) na projektu ocenili:

- že se děti učily, ale přitom si hrály,
- že byly aktivní,
- že je vše bavilo, byly nadšené,
- že se naučily týmové práci,
- že se naučily mnoho z místních tradic,
- že získaly mnohem víc než jen osnovami předepsané učivo.

Rodiče i prarodiče tedy na projektu ocenili především to, co přinesl dětem. Ocenili však i vlastní projekt:

- rozsah projektu i jeho dotažení do závěru,
- zaměření projektu k tradicím,
- zaměření k lidovým tradicím,
- zaměření k minulosti,
- zaměření k tématu, které je v současnosti opomíjené,
- metodu (aktivita dětí, spolupráce dětí s rodiči a prarodiči).

Z odpovědí zvláště vyčleňujeme, jaký dopad měl projekt na rodinu, neboť to je výsledek, který jsme neočekávali, ale považujeme jej za významný:

- jako rodina jsme se pobavili při vzpomínání na hry z dětství,
- naše vyprávění s dětmi, např. nad rodinnými fotografiemi, dostalo nový obsah, význam,
- krásné chvíle – mohli jsme dětem říct o našem dětství a vše je velmi zajímavé,
- společně jsme si zazpívali.

Z diskuse na toto téma vyplynulo, že projekt rodinu, tj. děti, rodiče i prarodiče, stmelil společnými prožitky.

V odpovědích rodičů, kteří se zúčastnili s dětmi zájezdu na MFF do Strážnice, jsme našli nadšenou reflexi. Rodiče byli hrdi na vystoupení svých dětí na festivalovém pódiu. Ocenili, že se osvědčily i v konkurenci dětí z folklorních souborů, tedy z pohledu rodičů zkušených interpretů, a přitom si uvědomili, co právě těmto dětem folklor přináší, co umí děti ze souborů navíc. Rodiče rovněž nadchl rozsah festivalu, jeho atmosféra. V diskusi i v dotaznících se zvláštního ocenění dostalo práci třídní učitelky. Pozitivně vnímali její nadšení, které dokázala přenést na děti, uvědomovali si její schopnost věnovat se dětem, její obětavost.

Tedy výpovědi jsou velmi pozitivní. Na negativum také došlo, ale s ostatními výpověďmi je obsah úsměvný. Rodičům vadilo, že je Strážnice od Mělníka moc daleko a děti musely brzy vstávat.

Výpovědi rodičů přinášejí dostatek informací o významu projektu. Není třeba na tomto místě průběh projektu podrobně popisovat, přesto je důležité k výpovědím rodičů ještě doplnit několik poznámek.

Projekt *Tady jsme doma – Regionální folklor do školy* sice tradice lidové kultury akcentuje, ale téma se realizuje i jinými prostředky. Považujeme to jednak za přirozené, ale rovněž prospěšné celému záměru, tj. tradice lidové kultury jsou součástí domova, ale nikoliv samy o sobě. Třídní učitelka postupovala zcela logicky od rodiny dětí k obci, kde žijí.

Pro zdar projektu byla zásadní spolupráce s Muzeem v Mělníku. Děti zde poznaly košíkářství jako tradiční řemeslo, které město proslavilo. Díky vedení instituce nezůstalo jen u kreslení košíkářských výrobků, ale přímo v muzeu se uskutečnila dílna, při níž děti obdivovaly práci košíkáře a naučily se košíky vyrobit. Do Strážnice pak jely každé s vlastnoručně vyrobeným košíkem. Nadšené byly nejen děti, ale i košíkář. Spolupráce pokračovala i v dalším roce a děti se naučily plést pomlázky. Kromě toho příklad nadchl učitelky z jiných škol, které chtěly svým žákům také zpřístupnit zapomenuté místní řemeslo. Při té příležitosti je děti – v roce 2010 už druhá – naučily místní píseň, kterou pro ně paní učitelka na počátku projektu získala ze sbírkových fondů Etnologického ústavu AV ČR.

Závěrem děti napsaly dopis do Prachatic, kde projekt v následujícím roce pokračoval. Vznikla spolupráce, která, jak se zdá, otevírá další nové možnosti.

Celoroční spolupráce prohloubila vztahy mezi dětmi navzájem, vztah mezi dětmi a učitelkou a jak se ukázalo i vztahy rodinné. Co říci na závěr? Při realizaci projektu nesmí jít jen o vědomosti a dovednosti, ale také o prožitek. A toho folklor nabízí v míře vrchovaté.

Alena Schaurová

**Literatura:**

- Frolec, V. 1989: Národopisná utopie nebo kulturní perspektiva? (Lidová kultura jako faktor etnické identity.) *Národopisné aktuality* 26, č. 3, s. 145–158.
- Krist, J. 2008: Národní ústav lidové kultury – mezi vědou a společenskou praxí. In: Jančář, J. – Blahůšek, J. (eds.): *Etnologie – současnost a terminologické otázky*. Strážnice: NÚLK, s. 7–18.
- Schauerová, A. 2008: Folklor ve škole v meziválečném Československu. *Folia ethnografica* 42, s. 185–192.
- Schauerová, A. 2007: Utváření vztahu k folklornímu dědictví. In: *Dětský folklor dnes. Proměny funkcí*. Strážnice: NÚLK, s. 7–12.
- Vaculík, L. 1995: O kostě. *Literární noviny* 6, číslo 24, s. 1.
- Vencálek, J. a kol. 1999: *Slovácko – geografie místního regionu pro základní školy*. Český Těšín: Olza.

**K ŽIVOTNÍMU JUBILEU BARBORY ČUMPELÍKOVÉ**

Lze říci, že životní osudy a zdaleka ne přímočarou cestu PhDr. Barbory Čumpelíkové (nar. 22. 9. 1930 v Kolíně) rozhodujícím způsobem ovlivnilo její okouzlení lidovým tancem, k němuž došlo na samém začátku profesní dráhy. Lidový tanec ji zaujal natolik, že úsilí důkladně jej poznat a být s ním v bezprostředním tvůrčím styku ovlivňovalo její klíčová životní rozhodnutí. A to natolik, že přerušila studium na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy, aby mohla využít příležitosti k nástupu na místo odborného pracovníka tanečního oddělení tehdejšího Ústředí lidové tvorivosti v Praze. Zde začala zúročovat své první „folkloristické“ vědomosti, které předtím získala v semináři Vratislava Vycpálka a poté u Františka Bonuše ve „Vycpálkovicích“ – v pražském Souboru písní a tanců Josefa Vycpálka. Intenzita nadšeného zájmu o lidový tanec ji vedla i do kurzů a uznávaných pražských tanečních škol, kde získávala a prohlubovala praktické taneční zkušenosti.

Rozhodujícím aktem, jímž vyvrcholilo toto životní období, bylo úspěšné absolutorium vyhledávacího konkurzu tanečnicků a tanečnic pro nově vznikající profesionální Umělecký vojenský soubor Praha, jehož taneční složku umělecky vedl Jan Čumpelík. Jako profesionální tanečnice působila jubilanтка později i v Armádním uměleckém souboru Víta Nejedlého. Zde její tvůrčí kontakt s lidovým tancem vyvrcholil v roce 1955, kdy se stala laureátkou soutěže v lidovém tanci Mezinárodního festivalu mládeže a studentstva ve Varšavě. V této době také uskutečnila sběry tanečního folkloru na Chodsku, v jižních Čechách či na luhačovickém Zálesí a věnovala se nácvičce lidových tanců v různých folklorních souborech.

V roce 1955 se provdala za choreografa Jana Čumpelíka. Po osmi letech péče o rodinu se zaujetí lidovým tancem změnilo v cílený odborný zájem, který vyústil v úspěšné zvládnutí studia etnografie, folkloristiky a divadelní vědy na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v letech 1963–1968 a jeho završení doktorátem v roce 1971. Do roku 1989 byla zaměstnána v různých odborných institucích a v letech 1996–1999 se věnovala

výuce lidového tance na Vyšší odborné škole herecké v Praze.

Z řady aktivit folklorního hnutí, na nichž se B. Čumpelíková podílela jako organizátorka, porotkyně či lektorka, budíž připomenuta Soutěž v mateníku na folklorním festivalu Pardubice – Hradec Králové a dlouholeté působení v pražském Slováckém krúžku. Sluší se dodat, že všude vždy pomáhala či spolupracovala spolehlivě a beze snahy o uplatňování osobních ambiciózních tendencí.

Výrazným mezníkem v odborné i společenské činnosti jubilanťky se stal její aktivní podíl na vzniku Folklorního sdružení České republiky a následné působení v jeho vedení. Na stránkách časopisu *Folklor rozvinula* v letech 1991–2005 intenzivní publikační činnost, již sledovala, popularizovala a hodnotila aktivity spojené s rozvojem folklorismu v České republice. Proto mají v jejím zdaleka ne dokončeném publikačním přehledu značnou převahu právě zprávy o festivalech, soutěžích, přehlídkách a společenských prezentacích FOSU spolu s recenzemi výstav, expozic, rozhovory s významnými reprezentanty folklorního hnutí, ale i připomenutí historických popularizačních akcí a prezentace zvykoslovných materiálů.

Aktivní účast ve folklorním hnutí s nepřehlédnutelným podílem na rozvoji folklorismu v této zemi patří k nejvýraznější části životní bilance Barbory Čumpelíkové. S úctou a uznáním k jejímu životnímu dílu jí přejeme u příležitosti vzácného životního jubilea do dalších let všecko dobré!

Karel Pavlišťík



**ODEŠEL VLADIMÍR BAIER**

Dne 21. dubna zemřel v Domažlicích vynikající muzikant, multiinstrumentalista, skladatel a hudební folklorista Vladimír Baier (1932–2010). Byl zásadní postavou chodského národopisu druhé poloviny 20.

století i aktivním účastníkem zdejšího hudebního života. Současně si jako badatel a regionální historik dokázal udržet potřebný odstup a zejména dění na poli českého folklorismu od padesátých let 20. století reflektoval se vzácným smyslem pro vystižení jeho vývojových tendencí. Zároveň velmi dobře chápal a popsal určující úlohu jednotlivých osobností v kulturním životě města a celého regionu.

Jako absolvent domažlického gymnázia po roce 1951 vystřídal několik dělnických a úřednických povolání. Roku 1953 nastoupil vojenskou službu a současně do roku 1955 studoval na vojenském učilišti v Olomouci. Později prošel řadou krátkodobých kurzů a školení, zejména z oblasti sociologie, historie, kulturologie a muzikologie. Roku 1957 nastoupil jako referent do Okresní správy spojů v Domažlicích. V letech 1961–1966 působil jako ředitel Okresního kulturního střediska, poté byl inspektorem pro kulturu Okresního národního výboru v Domažlicích. V letech 1976–1990 byl ředitelem Muzea Chodska. Kromě organizačních záležitostí se zde soustředil na obecně etnologické, folkloristické a etnomuzikologické studium oblasti jihozápadních Čech od počátku 19. století do současnosti. Intenzivně se zabýval regionální (zejména hudební) lidovou kulturou, okrajově i výročním a rodinným zvykoslovím. Při nejrůznějších příležitostech v terénu sbíral lidové písně (asi 200 zápisů), drobné útvary lidové slovesnosti (lidová vyprávění, tzv. chodské poudačky a dětský folklor) či místní nářečí a pořizoval magnetofonové nahrávky zejména lidových heligonkářů. Vypracoval podrobný katalog chodských lidových muzikantů, zpěváků, tanečníků a vypravěčů od nejstarších historických pramenů do současnosti. Hudební a společenský život regionu pečlivě sledoval i po nešťastném odchodu z muzea v pozdně porevoluční euforii roku 1992. Archiv V. Baiera dnes patří ke klenotům písemných sbírek Muzea Chodska. Mezi léty 1993–1998 Baier také externě vyučoval na Základní umělecké škole v Domažlicích.

Baierovým jediným formálním hudebním vzděláním bylo několik let soukromého studia houslové hry a hudební teorie u domažlického Jana Procházky (+1942), ve dvacátých letech člena petrohradské filharmonie, a poté u Josefa Solfronka. Později již pokračoval téměř výhradně samostudiem. Na velmi dobré technické úrovni zvládl hru zejména na klarinet a saxofon, dále na flétnu, pikolu, zobcovou flétnu, hoboje, fagot, violoncello (studium u Bohuslava Janečka, pozdějšího ostravského dirigenta) a kytaru. Také ovládal řadu lidových nástrojů, nezřídka vlastní výroby, např. měchové i dechové dudy, dudáckou šalmaj, pastýřskou troubu, ponocenský roh, baset, diatonický xylofon, niněru, hackbrett a malou háčkovou harfu. Pro potřeby řady chodských a západočeských kapel vyrobil také nespočet lidových chordofonů, zejména fanfrnochů a vozembouchů.

Už jako student domažlického gymnázia se V. Baier stal členem dudácké muziky, jejíž činnost vyvrcholila v rámci Všesokolského sletu v Praze v roce 1948. Kapela v obsazení housle, dudy a dva klarinety doprovázela starým, tzv. lidově polyfonním stylem, zprvu sokolský, později gymnaziální a pak „svazácký“ folklorní soubor a vystupovala téměř po celé republice. Zde také podle vzoru zápisů smolovského klarinetisty Martina Konopa-Klouzara vytvořil Baier svoje první úpravy chodských lidových písní. Zároveň však byl členem houslového kvarteta a od roku 1949 saxofonistou studentského orchestru, v němž poznal jazzový taneční repertoár amerických bigbandů. Žánrovou toleranci a výjimečnou muzikálnost dokládá Baierovo úspěšné působení v mládežnickém dechovém orchestru, dokonce i v tamburašské kapele (hrál na brač, oba soubory pod vedením kapelníka J. Konrádyho), dále byl violoncellistou amatérského symfonického orchestru Čerchovan či kostelní hudby (do roku 1950, resp. 1960). Zpíval také v chlapeckém sboru klášterního chrámu pod vedením pozdější členky Chodského tria Marie Kunešové. Ještě před

vojnou v roce 1952 složil tzv. kapelnické zkoušky.

Po návratu z vojenské služby se V. Baier dále uplatňoval jako saxofonista, kytarista a aranžér v domažlických tanečních orchestrech (Ton, Mistral ad.), ale především se připojil do sestavy dnes již legendární Konrádyho dudácké muziky (dále KDM), jejíž zakládající sestavu v roce 1955 tvořili A. Konrády ml. (dudy), A. Konrády st. (housle), Z. Bláha (kontrabas, dudy), J. Konrády (housle) a F. Pikhart (b-klarinet). Es-klarinetistu F. Meiera nahradil právě V. Baier. Později se v sestavě objevili také houslista S. Tomala, dudák a zpěvák V. Švík a řada dalších vynikajících muzikantů. Proslulost KDM byla dána nadstandardní technickou i muzikantskou vyspělostí členů, z čehož plynulo dokonalé ladění a vyvážený zvuk. Brzy se zařadila k nejlepším tělesům tohoto žánru u nás a slavila úspěchy i ve světě (mj. zlatá medaile na Světovém festivalu mládeže a studentstva v Moskvě 1957). Svými výkony ovlivnila vznik dalších chodských souborů a velkou měrou přispěla k oživení zájmu veřejnosti o hudební folklor tohoto regionu. Největší zásluhu na úspěchu KDM však má především dramaturgický, aranžérský a autorský vklad V. Baiera.

Celkem pro KDM a různé další chodské soubory zpracoval a zapsal přes tisíc úprav lidových písní, včetně čtyř set instrumentálních meziher a doher. Zachytil také několik desítek instrumentálních variací podle hry lidových muzikantů chodských dudáckých kapel. Dále zkomponoval více než sto drobných instrumentálních a vokálně-instrumentálních skladeb (ve shodě s regionální tradicí hlavně polky a štajryše), z nichž mnohé zlidověly. Od roku 1983 byl členem Svazu hudebních skladatelů, vědců a koncertních umělců. V Čechách zřejmě neexistuje dudácká či dechová kapela, jež by neměla v repertoáru některou z Baierových úprav nebo jím instrumentované skladby. Navzdory těmto úspěchům však podle svědectví nejbližších spolupracovníků zůstával nesmírně pracovitým a skrom-

ným člověkem. Sám veřejně vystupoval a natáčel, byl autorem festivalových i rozhlasových pořadů. Jeho snímky s KDM a kapelami z Postřekova, Mrákova, Klenčí a z Domažlic jsou v archivu Českého rozhlasu a na mnoha zvukových nosičích. Nechal v nich zejména vyniknout výjimečné chodské zpěváky, které rovněž svým osobitým přístupem zásadně ovlivnil. Jak dokládá Zdeněk Bláha (1999, s. 43–46), vzorem vlastní Baierovy tvorby pro dudácké či malé dechové kapely byla improvizace a způsob hry starých muzikantů, jak je poznal v době svých gymnaziálních studií. Zejména vzpomínal na klarinetistu Svačinovy dudácké muziky J. Bauera a trhanovského es-klarinetistu K. Frišholce.

Baier spolu se spoluhráči z KDM postupně vytvořil zcela nový styl hry dudáckých muzik. Přibráním kontrbasu a rytmicko-harmonické kontry namísto melodických houslí byl narušen původní polyfonický styl tzv. malé selské muziky. Zdrojem těchto inovací byl bezesporu v té době oblíbený zvuk vývojově mladších seskupení štrajchových a malých dechových muzik, které se významně otiskly i do stylu instrumentálních mezer zejména ländlerového a polkového charakteru. Harmonicky tím však došlo ke kolizi anachronicky používaného dudáckého bordunu s pohyblivým basem. Tento nový styl přesto rychle zlidověl a dnes je právě tato zvuková podoba české dudácké hudby považována za charakteristickou. Sám Baier později reflektoval změnu, na které se aktivně podílel, slovy, že dudácká muzika v podání KDM „jaksi zdechovkovatěla“. Pod vlivem vlastních zkušeností, podrobného studia historických pramenů a ikonografie směřoval zejména v 80. letech k renesanci dudácké hry v obsazení malých selských muzik. V roce 1982 spolu s manželou Jiřinou a Janem Holoubkovými založil kapelu Drancalové v základním obsazení dudáckého tria, ovšem s hojným využitím dalších nástrojů lidového instrumentáře etnicky smíšené oblasti podhůří Českého a Bavorského lesa.

S kapelou stabilně spolupracovali zpěváci Hana a Jiří Kapicovi z Postřekova. Jako autor hudebních úprav v produkci Drancalů navázal na „lidovou polyfonii“ starých dudáckých muzik, jak ji v mládí na Chodsku poznal v podání Svačinovy, Kajerovy a Frišholcovy dudácké muziky. Poprvé také oživil partitury zachycené na Chodsku v devadesátých letech 19. století Ludvíkem Kubou, dále využil historické nahrávky pořízené v roce 1909 Otakarem Zichem na Edisonův fonograf či gramofonové snímky z dvacátých a třicátých let 20. století. Podrobně studoval zápisy instrumentálních variací, které zachytili v první třetině 20. století J. Jindřich, v roce 1919 J. Schnabel, 1939 K. Echnert, ve třicátých a čtyřicátých letech J. Mestl a V. Altman. V obsazení dudáckého tria mohl V. Baier bohatě rozvinout svůj mimořádný improvizáční talent, který při mnoha příležitostech oceňovali i jeho spoluhráči Zdeněk Bláha, Antonín Konrád, J. Krček, Jindřich Hovorka, skladatel Zdeněk Lukáš, ale také spisovatel a regionální historik Rudolf Svačina (1990, s. 85–90). Jistým



zklamáním pro V. Baiera bylo nepochopení publika zejména místních slavností pro jeho poučené autorské rekonstrukce a hudebně-badatelské experimenty. Na rozdíl od většiny muzikantů dudáckých kapel v žánru hudebního folklorismu, který sám svojí činností pomohl etablovat, neshledával již tento styl natolik nosným a hudebně přitažlivým. Svými názory značně ovlivnil zejména nejmladší generaci, která vedle standardní „baierovské chodské produkce“ oživila i hru v obsazení malé selské muziky a dalších historických sestav.

Velkým přínosem pro odbornou práci V. Baiera byl stálý kontakt s muzikanty z celého regionu. Byl velice otevřeným a citlivým pozorovatelem a nezřídka i hýbatelem a popularizátorem nových muzikantských podnětů a osobních přístupů. Od počátku spolupracoval s postřekovskou kapelou a národopisným souborem. Kolem roku 1975 pomohl při založení tachovské kapely při zdejší hudební škole. V roce 1978 spoluzakládal dudáckou muziku v Mrákově, byl dokonce autorem většiny jejího repertoáru a připravil i scénáře prvních vystoupení mrákovského Chodského souboru. V sedmdesátých letech svojí autorskou i interpretační činností ovlivnil činnost Dudácké muziky Pohraniční stráže pod vedením F. Danihelky. V letech 1992–1997 předával své zkušenosti mladým muzikantům studentské kapely domažlického gymnázia, která pracovala pod vedením jeho dcery J. Eksteinové. V devadesátých letech zásadně ovlivnil práci dětských muzik při ZUŠ v Domažlicích. Organizační a tvůrčí talent V. Baiera našel široké uplatnění v bezpočtu místních slavností na Domažlicku a zejména se projevil v programech významných českých folklorních festivalů: Chodských slavností (založil tradici nočních programů zvaných Dudácké štandry), dále Mezinárodního dudáckého festivalu ve Strakoncích a Mezinárodního folklorního festivalu ve Strážnici. Ke svým autorským pořadům pořizoval zápisy tanců i hudební úpravy a většinu z nich sám s muzikanty a tanečníky také nastudoval.

V. Baier úzce spolupracoval s řadou našich předních hudebních folkloristů, zejména s J. Marklem (rozhlasové nahrávky Kubových partitur; v roce 2001 v Českém lidu publikoval *Opožděné připomínky k publikaci PhDr. Jaroslava Markla „Česká dudácká hudba“*) a J. Režným (rekonstrukce hry dudácké muziky z Chebska). Ze samostatných publikací Vladimíra Baiera jmenujme memoáry *Úsměvy z kraje pod Čerchovem a Muzikantské vzpomínky* (obě vydalo Muzeum Chodska v Domažlicích 2002) a sbírku *Daremný písničky z Chodska* (Muzeum Chodska v Domažlicích, 2003). Řadu Baierových studií otiskl domažlický muzejní sborník Z Chodského hradu (*25 let Konrádyho dudácké muziky*, 1980, *Dudaři na Chodsku*, 1987, *Lidová muzika dudácká na Domažlicku*, 1991 aj.). V regionálním tisku publikoval stati *Z historie národopisných skupin a souborů na Domažlicku* (Domažlický deník 1998, na pokračování), *Chodský hudební folklór 19. století a jeho napodobeniny na zvukových nosičích* (Výhledy 1990) či *Něco málo o dudách* (Domažlický zpravodaj 2004). V oborových časopisech se věnoval vztahu české a německé hudební kultury (*Lidová hudba dvou sousedů*, *Národopisná revue*, 1998) a svému stěžejnímu tématu, hudební historii Chodska (*Několik poznámek k někdejšímu stylu hraní lidových muzikantů na Domažlicku*, *Národopisná revue* 2001; *O dudáckých muzikách na Chodsku po 2. světové válce*, *Národopisná revue* 2002 či *O dudáčích působících ve 2. polovině 20. století na Chodsku*, *Folklor* 2004). Je také autorem rozsáhlé kapitoly *Dudácká hudba a zpěváci na Domažlicku* v regionální monografii *Český les. Příroda, historie, život* (Praha: Baset 2005). Pro NÚLK ve Strážnici zpracoval 260 hesel lidových hudebníků, tanečníků, zpěváků a souborů z Domažlicka. Řada dalších glos, článků, memoáry i rozměrnější odborné studie zůstávají v rukopisné pozůstalosti V. Baiera v Muzeu Chodska (mj. *Dechová hudba v Domažlicích a okolí od poloviny 19. století*, 1990, *Vzpomínání na dudáky*, 2008).

Vladimír Baier věnoval celý život studiu chodské hudební tradice, již jako aktivní muzikant sám předával a rozvíjel. Jako upravovatel lidových písní patřil k těm, kteří zásadně ovlivnili podobu českého hudebního folklorismu druhé poloviny 20. století. Celá česká etnomuzikologie a česká hudební kultura ztrácí vynikajícího badatele a muzikanta. Jeho hudba však s námi v repertoáru dudáckých kapel zůstává.

Zdeněk Vejvoda

#### Literatura:

- Bláha, Z. 1999: *Nezapomenutelné postavy chodského folkloru*. Domažlice: MKK.
- Bláha, Z. 2000: Vladimír Baier. In: Vondrušková, A. (ed.): *Od Folkloru k folklorismu. Slovník folklorního hnutí v Čechách*. Strážnice: Ústav lidové kultury, s. 11–12.
- Bláha, Z. 2002: Sedmdesátiny Vladimíra Baiera. *Národopisná revue* 12, s. 99–100.
- Cibulková, M. 2010: Vladimír Baier odešel do muzikantského nebe. *Domažlický deník*, 22. 4. 2010.
- Fiala, J. 2003: Daremné písničky s velkou láskou k Chodsku nasbíral Vladimír Baier. *Deníky Bohemia*, 9. 9. 2003.
- Fiala, J. 2005: Chodské lidové tradice v činnosti Vladimíra Baiera. *Národopisná revue* 15, s. 116–119.
- Nejdl, J. 2007: Vladimír Baier oslavil pětasedmdesátku. *Národopisná revue* 17, s. 112.
- Svačina, R. 1990: *Dudáci a dudácká muzika na Chodsku*. Domažlice: ONV.

#### ZA VĚROU ROZSPALOVOU-BLÁHOVOU

Nedlouho po Vladimíru Baierovi odešla další osobnost výrazně spojená s domažlickou Konrádyho dudáckou muzikou a především se souborem Úsměv z Horní Břízy. 5. června po těžké nemoci zemřela výrazná česká zpěvačka, tanečnice, choreografka, moderátorka a autorka festivalových programů, paní Věra Rozsypalová-Bláhová (1941–2010).

Pocházela z plzeňské ochotnické rodiny. Již v dětství si našla cestu k lidové

písni a po návratu ze studií na brněnské zdravotnické škole se vedle práce lékárenské laborantky celých padesát let naplno věnovala lidové hudbě, zpěvu a tanci. Byla členkou vyhlášeného pěveckého sboru Česká píseň při Československém rozhlasu v Plzni, tehdy pod vedením hudebního skladatele Zdeňka Lukáše. Zároveň byla tanečnicí a později vedoucí taneční složky plzeňského souboru Škoda. Jejím pěveckým vzorem a učitelem byl proslulý interpret chodských písní Jaromír Horák. S Konrádyho dudáckou muzikou z Domažlic pravidelně vystupovala od počátku sedmdesátých let.

Nejšťastnější umělecké a lidské souznění však znamenala kongeniální spolupráce manželů Věry a Zdeňka Bláhových v souboru Úsměv z Horní Bříze. Jejich společné hudebně-taneční kompozice dodnes vynikají nadhledem, sympatickým komediantstvím a zároveň poctivou hudební a taneční přípravou. Práce v souboru Úsměv již pět desetiletí zcela přirozeně spojuje profesionální muzikanty s lidovými zpěváky a tanečníky, skutečnými nositeli tradice svého kraje. Mnohokrát ve své historii byl soubor přímo hybatelem a inspirátorem proměn prezentace českého folkloru na jevišti. Místo strnulého a z kontextu vytrženého předvádění tanečních pásem nabídli autoři přesně pointované hudebně-taneční příběhy, bohatě využívali i mluveného slova. Režijní a choreografické pojetí Věry Bláhové navazovalo na postupy poválečného folklorismu, ale dávalo jim nový rozměr jevištní pravdivosti, s důrazem na veselé stránky života. Výčet choreografií Věry Bláhové pro soubory Škoda, Úsměv, Rokytko a další by byl velmi dlouhý. Mezi nejvýraznější patřily *Plzeňské panenky* (1982), *Plaská kolečka* (1982), *Slepička a kokrháč* (1982), *Nejlepší je řemeslo kuchařský* (1985), *Chodská mollová kolečka* (1995), z poslední doby zejména *Tanec na šest* (2002) a *Polka Úsměvačka* (2008).

V Plzeňském rozhlasovém studiu natočila Věra Rozsypalová-Bláhová od sedmdesátých let stovky snímků lidových písní ze všech českých regionů, nejčas-

tějí za doprovodu Konrádyho dudácké muziky, kapely Úsměv a Plzeňského lidového souboru. Desítky z nich jsou k dispozici na gramofonových deskách a kompaktních discích. Zvláště podarené jsou nahrávky tanečních a žertovných písní, které nejlépe odpovídaly jejímu lidskému naturelu. Výborně znějí dueta s mnoha pěveckými partnery, zvláště s Jiřím Bártou, Václavem Švikem, Michalem Polcarem a Václavem Dolejšem. Úctyhodnou řadu nahrávek lidových písní z Plzeňska uzavřela teprve nedávno, když do dvou právě vydaných alb souboru Úsměv a Konrádyho dudácké muziky přispěla několika sólovými písněmi. Taneční temperament Věry Bláhové je pak zachycen ve filmech *Píseň to je touha* (1972), *Růže ze Šumavy* (1987), *Proč dudáci tupají* (1988), *Bul bych já to chlap* (1992) a v řadě televizních záznamů.

Domažlické Chodské slavnosti, Mezinárodní dudácký festival ve Strakonicih i strážnický festival ztrácejí ve Věře Bláhové kultivovanou a poučenou moderátorku a autorku pořadů. Odešla v ní vynikající lektorka řady tanečních kurzů a seminářů pro vedoucí dětských i do-

spělých folklorních souborů. Hornobřížský Úsměv a Konrádyho dudácká muzika ztratily nenahraditelnou uměleckou vedoucí, choreografku, tanečnici a zpěvačku. Všichni, kdo měli tu čest s Věrou Bláhovou spolupracovat, jistě omluví neúplnost nekrologu, protože zcela jistě není možné do několika řádek vtěsnat tak bohatý životní příběh dobrého člověka, citlivě umělkyně, obětavé organizátorky, vždy připravené ku pomoci druhým. Taková byla Věra Rozsypalová-Bláhová.

Zdeněk Vejvoda

## MRAVNÍ PRINCIPY A ČESKÁ ETNOLOGIE

### Etika a společenský kontext

Soudobá poptávka po etice v postkomunistických zemích není náhodná. Voluntaristické sociální inženýrství a zrušení soukromého vlastnictví narušilo přirozené předpoklady sociální kontroly. To vedlo i vědu na falešnou cestu racionálního konstruování spravedlivé společnosti. Jednou z příčin bylo už novověké oddělení víry a vědy. Sice umožnilo rychlejší vědecký i společenský rozvoj, ale zároveň přineslo ztrátu obecnějších etických principů jako základu pro posuzování vědecké i lidské morálky. Postupně však došlo k formování etiky v samostatný vědní obor, zabývající se zkoumáním hodnot a zásad, které usměrňují lidské jednání v situacích, kdy existuje možnost volby prostřednictvím svobodné vůle. Světovým prohlášením o globální morálce je mezinárodní Listina práv a svobod. Jejím základním obsahem jsou smluvně dohodnuté mravní principy světového společenství.

V důsledku technického pokroku nabyly otázky etiky jak v oblasti mezilidských vztahů, tak v politické sféře mnohem větší význam než dříve. Například etické principy odpovědnosti vůči budoucím generacím, vztahu k menšinám, k azylantství nebo etické problémy ve stále obsáhlejší studiu sociálních věd

přinášejí nové podněty. Filozofické teorie etiky vycházely z Kantovy metafyziky mravů nebo z Aristotelovy nauky o ctnosti. Hlavní pozornost byla věnována bezprostředním vztahům mezi lidmi a otázkám náboženského nebo nenáboženského zdůvodnění morálních soudů, jež se empiricky nedají zdůvodnit (Tugendhat 2004). Ze současné literatury o etice vyplývá, že základem morálky by měla být společenská smlouva s tím, že konečná autorita smlouvy nenáleží jedinci, nýbrž státním institucím. „Většina mravních dilemat vzniká ve společenském kontextu a týká se způsobů, jak spolu lidé jednají... Etika vyžaduje rovnováhu mezi konkrétní situací a univerzálními principy“ (Thompson 2004, s. 26). Etika však nemůže být založena jen na nově vytvářeném souboru pravidel. Jim musí předcházet přesvědčení o tom, co je, nebo není správné. „Neměli bychom podceňovat význam norem a zvyků, jež se na základě více nebo méně neproblematizovaných tradic předávají ještě v našem moderním světě“ (Anzenbacher 1994, s. 115). Morálnost člověka se tak jeví jako výsledek jeho kultivace prostřednictvím kultury.

V tomto ohledu je pozoruhodná teorie nositele Nobelovy ceny za ekonomii Friedricha Augusta Hayeka. Píše, že „lidstvo dospělo k civilizaci tím, že rozvíjelo a učilo se dodržovat pravidla... která často člověku zakazovala dělat to, co po něm chtěly jeho instinkty“ (Hayek 1995, s. 17). Jako zastánce evolučního a ekonomického přístupu k vývoji civilizace konstatuje, že člověk se nerodí moudrý, rozumný a dobrý – musí se učit, aby se takovým stal. „Člověk se stal inteligentním, protože existovala tradice – to co leží mezi instinktem a rozumem –, jíž se mohl učit“ (Hayek 1995, s. 27). O podstatě morálky a principech jejího posuzování lapidárně konstatuje, že „jedině obecná a abstraktní pravidla, k nimž člověk musí přihlížet v individuálních rozhodnutích v souladu s individuálními cíli, si zaslouží pojmenování morálka“ (Hayek 1995, s. 72). V knize *Osudná domýšlivost*, jejímž hlavním obsahem je





polemika s teoretiky socialismu, uvádí: „Větší část poznání nečerpáme z bezprostřední zkušenosti či poznávání, ale v rámci nepřetržitého procesu prosévání a třibení naučené tradice, která vyžaduje individuální uznání a dodržování morálních zásad, jež nelze zdůvodnit na základě kánonů obvyklých teorií racionality“ (Hayek 1995, s. 83). Podle něho civilizace není jen evolučním produktem, ale i procesem, a nadále se může rozvíjet jen tím, že ustavila rámec obecných pravidel a individuální svobody.

### Aplikovaná etika

Informace na internetovém portálu o etice dokládají, že svým způsobem se každý účastní procesu sběru, správy a přenosu informací, a etické problémy s tím spjaté jsou proto přirozenou součástí dilemat běžného života. V souvislosti s globalizací lidských aktivit rostou nároky na mravní vyspělost a odpovědnost lidí. Zájem o morálku a poznávání jejího evolučního vývoje je podnětem úvah o vytváření etických kodexů v jakémkoliv oboru lidské činnosti – i v oboru etnologického bádání. I když zkoumání hodnot a principů, usměrňujících lidské chování a jednání, je v etnologii nebo sociální antropologii implicitně obsaženo, rozšiřující se výzkumně dokumentační a interpretační aktivity vyžadují kodifikaci určitých etických principů. Mezinárodní konference o etice a lidové kultuře, uspořádaná Národním ústavem lidové kultury ve Strážnici v roce 1999, naznačila dva okruhy přístupů ke zkoumání problémů etiky v tomto oboru vědecké práce: první se zabývá výzkumy morálky a mravnosti v životě tradiční pospolitosti místa nebo regionu, druhý by měl formulovat etické zásady tohoto výzkumu a interpretace jeho výsledků. Konference ve Strážnici se zabývala především prvním tématem (Jančář 2000, s. 292). Dnes však naléhavěji vystupuje do popředí formování mravních principů výzkumných praktik, správy a výkladu získaných poznatků. Vzniká aktuální potřeba sjednotit se na principech etiky také v etnologii.

V těchto souvislostech je přínosné úsilí Komise pro etiku Slovenskej asociácie sociálních antropológov (SASA) o vypracování etického kodexu pro etnologii/sociální antropologii v duchu obdobných kodexů sociálních antropologů v Evropě. SASA navrhuje vytvořit pro tento vědní obor přehled etických zásad v následujících kategoriích: a) vztah mezi výzkumníkem a respondentem, b) zodpovědnost vůči vědecké komunitě, c) vztah mezi učitelem a studenty, d) vztah badatele a jeho poznatků k vládním orgánům, e) vztah ke sponzorům a zaměstnavatelům a zodpovědnost vůči veřejnosti (Ferencová 2009, s. 131).

V současnosti existují etické kodexy některých oborů i v České republice (etický kodex novinářů, sociálních pracovníků a další). Vycházejí především z obecně uznávané premisy, že předpokladem individuálního rozhodování je lidská svoboda. I když etické kodexy nemohou nikdy nahradit individuální rozhodování, lze je chápat jako prostředek k udržování skupinově sdílených mravních zásad. Zkušenost ukazuje, že tvůrčí vědecká práce je dnes do značné míry záležitostí kolektivní. I když věda není učitelem morálky, etické kodexy podporují dodržování uznaných pravidel.

### Etické kodexy a jejich význam

Jedním z významných důvodů pro formování etických kodexů ve společenském kontextu je chápání odpovědnosti. Odpovědnost v tomto smyslu znamená přijetí racionálních norem a rovnováhu mezi individuálními, sociálními a univerzálními mravními kritérii. O současné i budoucí důležitosti aplikované etiky formulované v etických kodexech není pochyb. Dokládá to zájem o rozvíjení etických zásad v různých profesích. „*Tempo společenského a technického pokroku způsobuje, že někteří odborníci se potýkají s nedostatkem vědomostí ke zhodnocení mravních důsledků svého jednání, jež mohou vést i k soudním sporům*“ (Thompson 2004, s. 158).

Při přípravě etického kodexu české etnologie nebo sociální antropologie vy-

vstávají problémy, s nimiž se nesetkala příprava kodexů v demokratických zemích. Objevuje se zejména otázka, do jaké míry reflektovat stav, kdy výzkumy, jejich interpretaci a využívání ovlivňoval totalitní režim. Z hledisek etiky vyvstává u nás otázka, zda lze akceptovat závěr tzv. Gubelkianovy komise o vývoji sociálních věd, že „... každý badatel je zakotven ve specifickém sociálním prostředí, a proto nevyhnutelně pracuje s předpoklady a předsudky, které působí na jeho vnímání a interpretaci sociální skutečnosti“ a že „všechna data jsou výběrem ze skutečnosti, jenž je založen na světónázoru nebo teoretických modelech daného období a je filtrován stanovisky určitých skupin působících v tomto období“ (Wallerstein 1998, s. 97). Nepochybně lze souhlasit s názorem F. A. Hayeka, že žádná argumentace o morálce se nemůže zakládat na problému, zda ji lze ospravedlnit. „*Je ovšem možné rekonstruovat utváření morálky a tím do jisté míry porozumět potřebám, kterým slouží. Podle toho nakolik se nám to podaří, jsme schopni revidovat své morální tradice prostřednictvím nápravy rozpoznatelných nedostatků*“ (Hayek 1999, s. 76). V kontextu minulých a současných metodických principů a jejich reflektování lze i v české etnologii revidovat morální tradice prostřednictvím rozpoznatelných nedostatků.

Jevy, které odráží vztah badatelů k vládním orgánům v minulosti, jehož důsledky ve spojení s ideologicky indoktrinovaným pojmem lid ve společenském vědomí zcela nezanikly, je třeba v současnosti nepochybně reflektovat. Jestliže první ředitelé univerzitních etnografických učilišť – v Praze Karel Chotek, v Brně Antonín Václavík a po něm Richard Jeřábek – vštěpovali do myslí svých posluchačů zásady vědeckého myšlení, jež musí být vždy nadřazeno jakémukoliv ideologickému nebo osvětovému působení, ukazuje se, že možnost pohybovat se na společenském výsluní podporou vědecky nepodložených aktivit je stále svůdná.

Odstranění totalitního režimu přineslo nejen svobodné prostředí a zájem o přesnější pojmosloví v etnologii, ale také posílilo vědomí mravní odpovědnosti badatele vůči veřejnosti a uznání rovnocenného vztahu mezi badateli a respondenty. Vědomí odpovědnosti nastolilo nový etnologický diskurs, týkající se zejména výzkumů současnosti a jeho metodologických principů.

### Etické principy badatelské práce v české etnologii

Jednou z důležitých metod etnologické práce, již je získávání autentických svědectví v terénu, přináší etické otázky vztahu mezi výzkumníkem a respondentem. Tím už není staříčkový rolník se vzpomínkami na minulost, nýbrž vzdělaný občan. Od něho chce badatel zjistit důvody jeho zájmu například o soudobé „folklorní“ aktivity, nebo jeho účasti na obnovování forem zaniklých obyčejů. Je to určitý projev atavismu, výsledek sváru tradice a inovace nebo poučené a vědomé tvůrčí využívání vybraných projevů zaniklých tradic v rodině nebo v nejrůznějších místních aktivitách?

Využívání výsledků vědeckých výzkumů k zábavným a osvětovým účelům jsme začali nazývat folklorismem. Obsah tohoto termínu, jakkoliv vzhledem k rozmanitosti lidských aktivit nepřesný, je dnes jedním z paradigmat etnologických výzkumů, jež mají přispět k pochopení procesu novodobých proměn místních nebo regionálních prvků lidových tradic a jejich soudobého využívání (Tyllner 2006). Například dnešní respondent chápe ve svém prostředí nejnovější regionální formu svátečního oděvu pro církevní nebo světské slavnosti jako projev identity místa nebo regionu. Etnolog na základě zkoumání vývoje tohoto fenoménu chápe tentýž kroj jako pokleslou formu, blízkou spíše operetnímu kostýmu. Z obdobných vztahů mezi výzkumníkem a respondentem se rodí zodpovědnost badatele vůči vědecké komunitě, vůči veřejnosti i vůči vládním orgánům.

Etnologie, pokud akceptujeme její vědecké principy, nemůže věnovat pozornost jen vnějším jevovým stránkám lidové kultury, jež lze vystavovat na odiv, nýbrž všem základním vztahům člověka k životu. Aby bylo vědecké poznání v tomto ohledu konzistentní s aktuálním stavem, musí studovat nejen vztahy mezi formou a obsahem v celém rozsahu kultury a způsobu života lidu, ale i vztahy etnické a geografické (Václavík 1959, s. 25). „I když se nemíní vzdát svého lidství, etnograf se snaží člověka poznat a posuzovat z hlediska dostatečně vyvýšeného a vzdáleného, aby mohl abstrahovat od nahodilosti vlastních nějaké společnosti nebo nějaké dané civilizaci“ (Lévi-Strauss 1966, s. 37). Z hlediska etiky je nejdůležitější možnost dostatečně ověřit důvěryhodnost získaných poznatků ve svobodné diskusi tak, aby byla vzájemně respektována rozdílná teoretická východiska, vedoucí ke stejnému cíli: k popisu a pochopení proměn rozmanitostí lidského života a jeho životního prostředí. V souvislosti s publikováním vědeckých výsledků by mělo být součástí etického kodexu i starozákonní „nepokradeš“.

Využívání lidových tradic pro zábavu široké veřejnosti či krojových kostýmů pro nejrůznější politické a společenské aktivity přispívá k vytváření falešného vědomí o lidové kultuře. Etický vztah etnologa k veřejnosti je v tom, že brání voluntaristickému hodnocení projevů lidových tradic, zejména těch spojených s různými zvyky a obřady. V období totality byli etnografové naopak vyzýváni k účasti na jejich ideologicky podmíněném využívání. Svědčí o tom články v časopisech *Český lid*, *Lidová tvořivost* a *Československá etnografie* z let 1948–1958 (Jančář 2002a, s. 52–54). Bez kritického ohlasu etnologů probíhají i dnes nejenom nejrůznější slavnosti zvané národopisné, ale i takové akce, jako bylo například vystoupení folklorního souboru Valášek spolu s baletem Čs. televize v posledním *Televarieté* v roce 1989, současné *Horňácké plesy* v luxusním hotelu *Voroněž* v Brně nebo vznik de-

sítek „folklorních“ muzik využívaných k nejrůznějším městským zábavním akcím. Pořadatelé při tom zdůrazňují regionální svébytnost, jakkoliv je vytvářena uměle. Zde je absence etického kodexu etnologů pociťována nejméně.

„Není snad jediné tradice, již by nebylo zneužito... To je neodvratný osud tradic, jejichž výklad a využití spočívá v rukou mocenských institucí a orgánů ... je to tak osvědčená známka, že se jí ujímá se zdarem i obchodní a reklamní hantýrka“ (Jeřábek 1990, s. 1). Etické principy vztahu společenských věd – zejména etnologie – k vládním orgánům by měly vycházet z důsledné analýzy vědeckých bádání. Jedním z podmínek tohoto vztahu je jasné vymezení mezi vědeckým výzkumem a mezi zájmem osvětových institucí na využití těchto výsledků ke svým kulturně politickým aktivitám. V tomto ohledu může být předmětem vědeckého výzkumu například proces přenášení folklorních prvků z kontextu intimního prostředí rodiny nebo vesnice do zcela odlišného kontextu divadelního jeviště nebo festivalového pódia. Právě z takového výzkumu vyplývá, že zkrácený obsah zvyků, aranžmá písní a choreografická úprava tanců nejsou autentickým folklorem, nýbrž tvůrčí adaptací zaznamenaných tradic. Výsledky etnologického výzkumu mohou být zdrojem poznatků a inspirací zájmové umělecké nebo kulturně politické činnosti. Tento proces má etnograf povinnost zkoumat, ale nemůže jej ovlivňovat (Jančář 2002b, s. 137). Není pochyb, že zaznamenané písně, tance, hudba nebo vyprávění se staly inspirací pro mnohá umělecká díla. Výsledky však přinášejí spíše nové etické problémy. Etický kodex etnologie by mohl přispět k teoretickým reflexím, jak je velmi pregnantně vystihl Lubomír Tyllner (2006, s. 8–16) na strážnickém sympoziu o folklorismu a prezentaci folkloru. Nepoučená prezentace vybraných prvků lidových tradic na festivalových pódiích nebo na televizních obrazovkách bývá spíše přehlídka nevkusu než inspirací pro další tvůrčí aktivity.

Josef Jančář

**Literatura:**

- Anzenbacher, A. 1994: *Úvod do etiky*. Praha: Academia.
- Ferencová, M. 2009: Diskusia o etike socialnej antropologii/etnológii na Slovensku. *Národopisná revue* 19, č. 2, s. 130–132.
- Hayek, F. A. 1995: *Osudná domýšľivosť*. Praha: SLON.
- Jančáň, J. 2000: Princípy mravnosti a morálky v projevoch ľudovej kultúry. *Český lid* 87, č. 4, s. 289–293.
- Jančáň, J. 2002a: Proměny studia lidové kultury a jejího využívání v České republice. In: *Lidová kultura v kulturním vývoji České republiky*. Strážnice: Národní ústav lidové kultury, s. 39–78.
- Jančáň, J. 2002b: Etnografie a Koncepce účinnější péče o tradiční lidovou kulturu v České republice. In: *Péče o tradiční lidovou kulturu v České republice*. Strážnice: Ústav lidové kultury, s. 19–22.
- Jeřábek, R. 1990: Člověk a tradice. *Národopisná revue* 1, č. 1, s. 1–4.
- Lévi-Strauss, C. 1966: *Smutné tropy*. Praha: Odeon.
- Thompson, M. 2004: *Přehled etiky*. Praha: Portál.
- Tugendhat, E. 2004: *Přednášky o etice*. Praha: OIKOYMENH.
- Tyllner, L. 2006: Folklorismus – teoretická reflexe. In: *Současný folklorismus a prezentace folkloru*. Strážnice: Národní ústav lidové kultury, s. 8–16.
- Wallerstein, I. et al. 1998: *Kam směřují sociální vědy*. Praha: Sociologické nakladatelství.

**KOKAVSKÉ KOLIESKO 2010 – PRACOVNÝ SEMINÁR „FOLKLÓR A FOLKLORISTIKA V PROCESOCÍCH KOMUNIKÁCIE“**

Festival Koliesko v Kokave nad Rimavicou už dvadsať rokov patrí k dramaturgicky a koncepcne k tomu najprogressívnejšiemu, čo letná festivalová sezóna na Slovensku prináša – veď vznikala s ideou vytvoriť alternatívu voči veľkým folklórnym festivalom, smerom k „pravdivejšiemu“ chápaniu folklóru, k slobodným debatám o ňom a k priateľskej neformálnej atmosfére. Ale hlavne, mal sa stať festivalom mladých a pre mladých.

Taká bola predstava tých, ktorí podujatie vymysleli – to znamená predovšetkým študentov Katedry folkloristiky a regionalistiky FF Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre a ich priateľov. Osobne si myslím, že ju do dôsledkov naplňajú.

Takto sa organickou súčasťou festivalu stali i študentské semináre a odborné rozpravy, ktoré patrili predovšetkým študentom etnológie a príbuzných vedných odborov. Tí každoročne prezentovali výsledky svojej práce. Od roku 2006 sa na organizácii týchto seminárov podieľa Národné osvetové centrum – odbornou garantkou tohoročného bola Hana Hlôšková, ktorá spolu s Petrou Klobušickou dala podobu pracovnému semináru na Kokave. Doterajším odborným garantom seminárov bol tohoročný jubilant Milan Leščák, ktorému bol seminár dedikovaný. Do tímu pripravovateľov pribudla Soňa Štangová, ktorá celé podujatie citlivo moderovala. Hlavnými organizátormi seminára boli okrem Národného osvetového centra i Národopisná spoločnosť Slovenska, obec Kokava nad Rimavicou a Združenie priaznivcov folklóru.

Tak sa v príjemnom prostredí penziónu v Kokave – Močiari v dňoch 5. a 6. augusta zišli odborníci viacerých profesií súvisiacich s výskumom tradičnej ľudovej kultúry a starostlivosti o ňu. Tentokrát však išlo, netradične, predovšetkým o bývalých študentov, kolegov a priateľov prof. PhDr. Milana Leščáka, CSc. (\*1940). Ten ideovo stál pri Koliesku od jeho vzniku a zároveň dlhodobo odborne a ľudsky podporoval, a stále podporuje tých, ktorí kokavský festival pripravujú. Na dvojdňovom pracovnom a priateľskom stretnutí odzneli príspevky na rôznorodé témy – v zásade však išlo o tie, ktoré predstavujú i dlhodobý predmet výskumu M. Leščáka (slovesná folkloristika, problémy folklorizmu, vzťah literatúry a folklóru, európskeho folklóru a folkloristiky a pod.).

Pracovný seminár otvorili riaditeľ Kabinetu scénického folklorizmu Národného osvetového centra Jozef Burič a starosta obce Kokava nad Rimavicou Ján Chromek, ktorí zároveň zablahoželali jubilantovi. Tým predznamenal priebieh celého seminára, ktorý sa u viacerých prispievateľov niesol v znamení pracov-



Milan Leščák na seminári v Kokave nad Rimavicou. Foto H. Hlôšková 2010.

ných i osobných spomienok na spoluprácu s Milanom Leščákom.

V prvom bloku príspevkov prezentovala Janina Hajduk-Nijakowska z Opole *Mediálny kontext súčasného folklóru*. Olga Danglová sa v príspevku *Folklorizmus včera a dnes* zamerala na materiálnu kultúru a Kornélia Jakubíková sa pokúsila odpovedať na otázku *Čo sú v súčasných obyčajoch životného cyklu prejavy folklorizmu*. Druhý blok seminára patril kolegom z Moravy: Jana Pospíšilová sa venovala téme *Formy detskej príjmej komunikácie* a Helena Beránková predniesla príspevok *Slovácky krúžek a Poľana jako dva protikladné prístupy k prezentácii a prožívání tradic v městském prostředí*. Pracovnú časť štvrtkového programu uzavrel Miroslav Válka, ktorý predstavil projekt prípravy vydania *Slovníku evropské etnologie* zosnulého Richarda Jeřábka. Po nej nasledoval spoločenský večer, na ktorý organizátori pripravili okrem iného školu tanca, ktorú za sprievodu živej kapely viedol Vladimír Michalko.

Druhý deň pracovného seminára otvoril jeden z hlavných organizátorov kokavského Kolieska Ivan Murín príspevkom *Komunikácia folklóru a folklorizmu*. Po ňom nasledoval Vladimír Kyseľ, ktorý predniesol svoje vyznanie profesorovi Leščákovi a v kontexte jeho aktivít predstavil i činnosť Koordinačného centra tradičnej ľudovej kultúry pracujúceho pri SĽUK-u. Tretí blok prednášok uzavrel etnomuzikologický príspevok Alžbety Lukáčovej *Vývojové trendy produkcie ľudových hudieb na Slovensku po roku 1989*. V poslednom bloku pracovného seminára prezentovala *Poznámky na margo literárneho folklorizmu* Zuzana Profantová. V závere svojho vystúpenia vyzvala jubilanta, aby napísal svoje pamäti a sprístupnil ich verejnosti. Pracovný seminár ukončila jeho garantka Hana Hlôšková príspevkom *Súčasná rozprávačstvo na scéne*.

Tohtoročný pracovný seminár v rámci kokavského Kolieska sa vydaril. Priniesol bohatú diskusiu, intelektuálne „prestrelky“ a zmysluplné výmeny názorov. Bol však predovšetkým stretnutím vedcov

i „nevedcov“ rôznych vekových kategórií a profesionálnych špecializácií – všetkých totiž spojili témy, ktoré ku Koliesku a osobnosti Milana Leščáka jednoducho patria.

Alžbeta Lukáčová

## ROK V LIDOVÝCH OBYČEJÍCH A SLAVNOSTECH

Lidové výroční obyčaje spojené s významnými chvíľami hospodárskeho roku, s kresťanskými sviatkami či jinými svätečnými príležitosťami tvorí pestrý soubor úkonů, bohatý svým vnútorným obsahom i symbolickou formou. Od října roku 2009 do května 2010 probíhala v Etnografickém ústavu Moravského zemského muzea v Brně výstava o lidových obyčejích kalendářního cyklu. Návštěvníkům představila množství předmětů a fotografií ze sbírkových fondů muzea, dokumentujících jednotlivé fáze výročního obyčejového cyklu z moravského území. Některé z nich prezentují sbírkotvornou činnost někdejšího kustoda Františka Pospíšila z dvacátých a třicátých let 20. století.

Autorka scénáře Eva Večerková rozdělila výstavu do čtyř celků, tematicky členěných podle ročního přírodního cyklu. Každou z nich uváděly odborně připravené texty, které charakterizovaly podstatu období, význam konaných obyčejů a vysvětlovaly základní pojmy. První část – konec léta a podzim – dokumentovaly především oslavy sklizně obilí (dožínky, dožatá), zastoupené nejen různými druhy dožínkových věnců (zvláště působivé pocházejí z Valašska), ale i pracovními nástroji, spjatými s žetím obilí. Vinobraní zobrazovaly mimo jiné i vzácné vinařské víchy ze Znojemska a Strážnicka z dvacátých let 20. století, označující právo vinařů čepovat vlastní víno. Hodové posvícení přiblížily rozličné formy hodových znaků představitelů chasy – *fedra*, stárkovská práva, věnce a další předměty. Atmosféru uctívání památky zemřelých (dušičkové svátky) připomněl náhrobní

kovaný kříž ze Stonařova na Jihlavsku, datovaný 1803, a peřinka z Ratíškovice na Hodonínsku (2007), která je dodnes pokládána na hrob zemřelému dítěti. Z artefaktů druhého oddílu (Advent a Vánoce) zaujaly mikulášské masky, pečivo, rozmanité vánoční ozdoby domácí i komerční výroby z konce 19. a počátku 20. století. Betlemářskou produkci zastupoval skříňkový betlém Antona Hampla z Jihlavy z roku 1846. Z vystavených rekvizit vánočních a novoročních koledníků jmenujme např. čepici z obchůzkové hry pastuchů a korunu z tříkrálové obchůzky z Horní Bečvy z roku 1925 a *bukač*, zvukový nástroj z novoroční obchůzky z Dačicka z počátku 20. století. Třetí část, věnovaná období od tříkrálového svátku do začátku velikonočního půstu, soustředila materiál vztahující se k zejména k posledním třem dnům masopustu, na Moravě nazývaným *ostatky*, *končiny* či *fašank*. Masopustní zábavy ilustrovaly rozmanité formy *ostatkového práva*, jako je *linyár*, znak prvního stárka na Brněnsku z dvacátých let minulého století, nebo *ferule*, užívaná k žertovnému vyplácení proviničů. Nechyběly ani tradiční masopustní pečivo (trdelníky), rožeň na slaninu z fašankové obchůzky z Uherskobrodsko z dvacátých let 20. století či *vozembouch* ze Zlínska. Masopustní průvody prezentovaly maškary na figurínách (vzácná figura medvěda v hrachovině ze Skaštic na Hané z roku 1920, *slamák* z Hlinecka, kůň a medvěd ze Soumrakova) a jiné. Obyčaje předvelikonočního období jsou na Moravě (Brněnsko, Hustopečsko, Znojemsko) až do současné doby spojeny s vynášením *smrtky* (Mořeny) a následnou dívčí obchůzkou s ozdobeným stromkem (*májkem*, *letečkem*, *jedličkou*, *borkem*). Prezentovaly je figury smrtek, *smrtolek* a májků z různých časových období z různých míst, nejstarší z dvacátých let 20. století (Brněnsko), nejmladší z roku 2005 (Moravskokrumlovsko). Poslední, čtvrtý oddíl zahrnoval časový úsek od Velikonoc do letního slunovratu. Představil starší i současné formy velikonočních pomlázek – *tatary*

z vrbového proutí, *mrskačky*, *pletence*, žílu *osmerák* z Kroměřížska (1922) či ze špaget z Letovic (1960), jídašské pečivo a nástroje k velikonočnímu (dřevěnému) zvonění z první poloviny 20. století (*kla-pače*, *hrkače*). Zvláštní pozornosti se těšil *hrkač* s figurou Jidáše z Hrubé Vrbky na Horňácku z roku 1940. Bohatou muzejní sbírku kraslic zastupovaly vybrané ukázky s různou ornamentikou a technikami zdobení z rozličných míst na Moravě, dokládající pestré regionální diferenciace. Obyčej pálení ohňů o svátku sv. Filipa a Jakuba, charakteristický dodnes zejména pro západní Moravu, ilustrovaly figury čarodějnic. V předvečer 30. dubna je v terénu dodnes živé stavění májů. Ve Vranovicích na jižním Brněnsku je má na starosti osmnáctiletá mládež, která si na památku dosažení dospělosti podle tradice pořizuje prapor. Tuto specifiku dokumentovaly ukázky praporů ročníků 1958 z Ivaně a 1986 z Přibic. Svatodušní svátky přiblížily předměty spjaté se slavností jízdy králů (ozdoby na koně, praporce), dřevěná šavle z honění krále ze Záhlinic (1923) a koník z dětského honění krále z Přerovska (1923).

Celkové pojetí výstavy (výtvarný návrh R. Jarešová) bylo sdělné a vyvážené. Volba exponátů byla promyšlená – trojrozměrné předměty zahrnovaly i méně známé varianty, doplněné četnými fotografiemi, k navození odpovídající asociace přispěly i pódiové instalace vánočního stromku a průvodu maškar. E. Večerkové se podařilo srozumitelným a přitažlivým způsobem podat konkrétní obraz o podobě tradičních obyčejů na moravské vesnici v průběhu roku ze staršího období. V mnoha artefaktech (mikulášské a masopustní masky, hodové a masopustní právo, předvelikonoční májky a smrtky, figury čarodějnic a různé artefakty spojené s Velikonocemi) i na barevných fotografiích ukázala výstava rovněž současnou živou tradici na podkladě terénních výzkumů autorky. Vedle inspirující podívané byla veřejnosti poskytnuta možnost najít zajímavé informace v jednotlivých popisích a komentářích a poznat alespoň zlo-

mek z bohaté sbírky obyčejových předmětů Etnografického ústavu Moravského zemského muzea. K výstavě vydalo muzeum brožuru, v souhrnu pojednávající o výročních obřadech na Moravě.

Alexandra Navrátilová

**JAROSLAV MALINA A KOLEKTIV: ANTROPOLOGICKÝ SLOVNÍK ANEB CO BY MOHL O ČLOVĚKU VĚDĚT KAŽDÝ ČLOVĚK (S PŘIHLÉDNUTÍM K DĚJINÁM LITERATURY A UMĚNÍ). Brno: Akademické nakladatelství CERM, 2009, 303 s. + CD-ROM.**

Při pohledu na třísetstránkovou knihu *Antropologický slovník* s podtitulem *Co by mohl o člověku vědět každý člověk* možná nejdenní čtenář zapochybuje. Je skutečně možné velice hutnou problematiku týkající se celostního pohledu na člověka vtěsnat do jedné, rozsahem nepříliš velké knihy? Při čtení jednotlivých hesel v knize se mohou pochybnosti ještě prohlubovat: písmeno A – antropologie, arteria, automobil, Australopithecus anamensis a dost. To má být vyčerpávající tematický materiál ke komplexnímu vědění o člověku, byť jen od písmene A?

Rozhodně ne, protože *Antropologický slovník* má naštěstí kromě značně redukováné knižní podoby i příjemnou a podstatně obsáhlejší podobu elektronickou. V této souvislosti se zde ovšem nabízí otázka, jaký má vydání knihy s velice omezenými a značně nesourodnými ukázkami hesel vlastně smysl. Použití plnohodnotného slovníku však není vázáno na zakoupení knihy, kde je významové médium vloženo, ale nakladatelství a autoři velkoryse umožnili užívat odborné i široké veřejnosti celý slovník na internetu zdarma na (možná trochu krkolomné) adrese: <http://is.muni.cz/do/1431/UAntrBiol/el/antropos/index.html>. Slovník je tak možné použít jako velmi snadno dostupný pramen bohatých informací z oblasti antropologie.

Výhodou vydaného slovníku je zcela jistě již zmiňované celostní rozpětí antropologie. Plně je možné se ztotožnit s vedoucím autorského kolektivu, že specifikou slovníku je jeho originální koncepce, vymykající se všem obdobným pracím – slovník byl programově budován jako integrální databáze poznatků, jichž bylo v oblasti věd o člověku, společnosti a kultuře dosaženo v kontextu vývoje antropologie a jejích subdisciplín, výzkumných metod, paradigmat a teorií. Na rozdíl od standardních anglosaských slovníků však rozšiřuje tematický záběr o oblast krásné literatury a umění. Jeho součástí se stala komplexní řada hesel věnovaných oblastem umělecké kultury, kterou tradiční antropologie do značné míry opomíjela, takže vydání tohoto slovníku lze označit za příspěvek k rozvoji dosud málo celosvětově zpracované antropologie umění.

Není ovšem takové publikace, která by nemohla být vytvořena lépe. Při velkém množství spoluautorů je zcela samozřejmé, že zpracování jednotlivých hesel není na stejné úrovni – některá hesla jsou zpracována velice podrobně (což rozhodně není na škodu), ale u některých je možné pochybovat z hlediska encyklopedického žánru o vhodnosti neencyklopedického rozšíření. Z pohledu některých čtenářů totiž mohou působit nadbytečně velice rozsáhlé literární vsuvky – například u hesla *automobil*, kde tato vsuvka má větší rozsah než samotné heslo.

Na zařazení mnoha hesel budou mít určitě odlišný názor oboroví specialisté – radost budou mít určitě anatomové a lékaři, protože hesel z jejich oborů (ze subjektivního pohledu posuzovatele, který není anatomem, ani lékařem) je v antropologickém slovníku dost. Radost budou mít možná i specialisté na problematiku *gender*, kde je kromě jednoho hlavního hesla ještě třináct dalších dílčích hesel (ponechávám stranou objektivitu popisu hlavního hesla, kde od samého začátku autor nenechává nikoho na pochybách, co si o dané problematice myslí on – *gender* je *jeden ze základních (konstitutivních) sociálních konstruktů*).

Možná menší radost budou mít filozofové, protože některá filozofická hesla jsou uvedena velice stručně, nebo specialisté z oboru náboženských nauk, kteří budou marně hledat například hesla *fa-lašové*, *ismailité*, nebo u hesla *papež* se nic nedozví o jiných papežích, než jen o těch římských (katolických).

Výše uvedené připomínky rozhodně nemají za cíl snižovat značnou hodnotu celého díla – ta je více než patrná. Vedoucí autorského kolektivu si navíc velice dobře uvědomuje, jak některé jednotlivé informace mohou rychle zastarávat, a připravuje nový projekt elektronického antropologického slovníku, který bude založený na průběžné aktualizaci a rozšiřování antropologických hesel.

V celkovém shrnutí je tedy možné vyjádřit radost nad dostupností velice obsáhlé antropologické publikace a těšit se na její další rozšíření.

Petr Kokaisl

**JANA NOSKOVÁ – MICHAELA FERENCOVÁ – MARTIN PELC – JAKUB MACHEK – KATARÍNA KOŠTIALOVÁ – JOLANA DARULOVÁ – TOBIAS WEGGER – DANIEL DRÁPALA – HELENA BOČKOVÁ – KATARÍNA POPELKOVÁ – JURAJ ZAJONC – ALEXANDRA BITUŠIKOVÁ – MONIKA VRZGULOVÁ: PAMĚTĚ MĚSTA, VEŘEJNÉ KOMEMORACE A HISTORICKÉ ZLOMY V 19.–20. STOLETÍ. Brno: Etnologický ústav AV ČR, v.v.i., – Statutární město Brno – Archiv města Brna – Ústav etnologie SAV, 2009, 407 s.**

Monografie třináctičlenného „vícenárodnostního“ autorského týmu vznikla díky konferenci *Paměť města. Město a jeho obyvatelé ve 20. století*. Ta byla uspořádána v listopadu 2008 Etnologickým ústavem AV ČR ve spolupráci s Archivem města Brna a Historickým ústavem Filozofické fakulty Masarykovy univerzity v Brně v návaznosti na řešení grantového úkolu *Kolektivní paměť města Brna a její proměny ve 20. století*, probíhajícího

v letech 2005–2007. Organizátorkami oslovení účastníci této konference přepracovali a rozšířili své příspěvky tak, aby v rámci jednotlivých kapitol zamýšlené monografie výrazně přispěli k řešení vybraných problémů daného tématu v geografickém horizontu rozšířeném i mimo česko-slovenský prostor.

Editorky monografie Michaela Ferencová a Jana Nosková v úvodní studii *K otázce studia tématu paměti města* spolu se sumarizací východisek studia problematiky, již je monografie věnována, charakterizovaly obsahovou strukturu, tvořenou třemi tematickými oddíly. Do první z nich s názvem *Paměť a obraz/image města* situovaly čtyři studie: *Utváření novodobého obrazu města Opavy ve druhé polovině 19. a první polovině 20. století* Martina Pelce, *Zprostředkovaná paměť města. Pražský ilustrovaný kurýr* Jakuba Machka, *Paměť malého města prostřednictvím socioprofesijní skupiny. Na příkladech Zvolena a socioprofesijní skupiny železničarů Kataríny Košťalové a Odraz banických tradic v paměti a identitě současného města* Jolany Darulové.

V druhé části monografie s titulem *Paměť a identita* jsou studie tři: *Görlitz – Zgorzelec. Paměť dvou sousedních měst na německo-polské hranici* Tobias Wegera, *Rožnov – paměť versus nepaměť města pod Radhoštěm* Daniela Drápaly a *Národní paměť, lidové tradice a vytváření moderní české národní identity v Brně* Heleny Bočkové.

Třetí část s titulem *Paměť a historické zlomy/transformace* obsahuje studii pět: *Společnost města Nitra v podmínkách nového štátného režimu po roku 1918. Etnologické možnosti štúdia dynamiky paměti mesta* Kataríny Popelkové, *Společenský život mesta Nitra po rozpade rakúsko-uhorskej monarchie (1918–1945) a jeho obraz v paměti mesta* Juraje Zajonce, *Zápas o paměť mesta v transformácii. Příklad Banskej Bystrice* Alexandry Bitušikové, *Pomníky ako prostriedok legitimizácie režimov a transformácie spoločnosti. Prípad mesta Nové Zámky* Michaely Ferencové a *Mesto v spomienkach jednej vekovej skupiny*.

*Mládež v Trenčíne v 60. rokoch 20. storočí* Moniky Vrzgulové.

V závěrečné části publikace jsou anglická resumé jednotlivých statí, rejstříky jmenný a místní, seznam autorů a ediční poznámka. U většiny statí je anotovaná obrazová dokumentace a jsou uvedeny soupisy archivních pramenů, tištěných a elektronických pramenů a literatury a dobového tisku. Nemůže také chybět konstatování, že v případě kolektivní monografie *Paměť města* z editorské dílny brněnského pracoviště Etnologického ústavu AV ČR jde opět o dílo s kvalitní úrovní nejen obsahovou a editorskou, ale i polygrafickou, že publikace byla vydána s podporou čtyř grantů, z nichž tři jsou součástí projektů Ministerstva školství Slovenské republiky a jeden Etnologického ústavu AV ČR, v.v.i., a že na finančním zajištění realizace konference, jakož i na vydání monografie se podílely Magistrát města Brna – Archiv města Brna, Etnologický ústav AV ČR, v.v.i. a Ústav etnologie SAV.

S ohledem na poslání tohoto sdělení lze předpokládat, že taxativní výčet titulů jednotlivých studií vytváří dostatečnou možnost konkrétní představy o obsahu a tematickém zaměření tohoto významného edičního počínu, který rozšiřuje škálu podnětů signalizujících české etnologii mimo jiné naléhavost odborného i společenského významu intenzivního bádání o vytváření lokálních městských identit a jejich vztahu k paměti, o jejich sdělení, šíření a uchování a o dalších tématech, jichž se monografie dotýká.

Karel Pavlíščík

**DANA VESELSKÁ: NECHŤ MU BŮH DÁ VYRŮST. NAROZENÍ DÍTĚTE V KULTUŘE A ZVYCÍCH ČESKÝCH A MORAVSKÝCH ŽIDŮ. Praha: Židovské muzeum v Praze, 2009, 312 s.**

Výpravná a rozsáhlá kniha byla vydána u příležitosti stejnojmenné výstavy, pořádané Židovským muzeem v Praze

od 10. prosince 2009 do 28. února 2010. Oba výstupy jsou součástí dlouhodobého tematického projektu mapujícího obřady životního cyklu židovské komunity u nás. Navázaly na předchozí výstavu této autorky, která byla věnovaná svaatebním rituálům. Pod názvem *Mazal tov – Hodně štěstí – Good luck* se uskutečnila v roce 2006 a rovněž k ní byl vydán katalog, podrobně zpracovávající danou problematiku.

Historie českých a moravských Židů svázaná s tradičním způsobem jejich života zůstává široké veřejnosti ještě stále málo známá. Tento fakt lze vysvětlit staletým uzavřením se této etnokonfesionální skupiny před vnějším, odlišně nábožensky smýšlejícím světem, avšak také nedostatkem odborného zájmu badatelů, k jehož výraznějšímu posunu nedošlo ani po vzniku republiky. Neblahý osud židovského obyvatelstva v Československu za 2. světové války a jeho genocida znamenaly nejen konec existence Židů na mnoha místech našeho území, ale i zpřetrhání rodinných a místních vazeb, čímž se zásadně zkomplikovalo jejich studium v autochtonním prostředí. Přesto nastává obrat k lepšímu a s výsledky bádání na tomto poli se setkáváme zejména díky pracovníkům Židovského muzea v Praze (od sedmdesátých let 20. století např. J. Doleželová, L. Kybalová, A. Putík) v odborném tisku častěji. Na této pozitivní změně má zásluhu i D. Veselská, která v posledním desetiletí výrazně přispívá ke zkvalitnění informovanosti o specifikách židovské kultury. V roce 2009 publikovala poznatky téměř pětiletého náročného studia věnovaného osobitému předmětu – obřizkové pleně z území Čech a Moravy a jejímu druhotnému použití v souboru synagonálních textilií, kde zastává funkci povijanu na Tóru. Úctyhodné dílo autorka rozčlenila do několika výstižných a přehledných kapitol, obsahujících odborné studie, na nichž se dále podíleli Alexandr Putík a Iveta Cermanová. Publikaci uzavírá obsáhlý a vyčerpávající katalog obřizkových textilních donací, obohacený kvalitní obrazovou přílohou.

Úvodní část představuje židovské tradice související s narozením dítěte, seznamuje s rituálními zvyklostmi při početí, během těhotenství i při porodu a odkazuje na příslušné biblické texty a na Tóru. Nechybí informace o ochranných praktikách, amuletech či zaříkániích. Podrobněji je zpracován text věnovaný obřizce novorozeného chlapce coby důležitému náboženskému iniciačnímu obřadu, vycházejícímu ze smlouvy uzavřené mezi vyvoleným národem a Hospodinem. Následující kapitoly se zabývají detailním rozbořem povijanu na Tóru, zhotoveného z pleny, do níž byl novorozenec mužského pohlaví při obřizce zabalén. D. Veselská vysvětluje, že představují nebývalý, dosud neprobádaný unikátní pramen archivní povahy, zaznamenávající narození stovek židovských dětí a obsahující informace, které v podstatě mohou do jisté míry nahrazovat i matriky. Dovídáme se také, že povijany na Tóru, které vznikly v souvislosti s obřizkou, reprezentují jednu z nejintimnějších a nejzajímavějších soukromých donací v rámci synagonální liturgie. Chlapec věnoval obřizkovou pokrývku při první návštěvě synagogy. Mohla zůstat ve čtvercové podobě a používala se jako pokrývka na synagonální stůl, anebo se rozstříhala do pruhů, což představovalo běžnější způsob, a ty byly sešity v jeden dlouhý pás sloužící k omotání svitku Tóry. Předmět pokrýval vyšíty, malovaný či vytištěný nápis identifikující chlapce, včetně data jeho narození a informace, kdo je otec. Následovalo dobrořečení „*necht' mu Bůh dá vyrůst k Tóře, Chupě a dobrým skutkům*“. Další kapitola se zevrubně zabývá genezí zvyku zhotovování povijanu z obřizkové pleny. Autorka navazuje na bádání své předchůdkyně J. Doleželové, pracuje jak s nejstaršími písemnými doklady, tak s poslední zahraniční literaturou. Zhodnocuje studium sbírkových předmětů uložených v MŽP (získaných převážně ze svozů v době protektorátu, neboť do 2. světové války se zařazovaly do muzejních sbírek jen vzácně) a dochází k dosud nepublikova-

ným závěrům. Věnuje se rozboru nápisů a ikonografických symbolů obřizkových povijanů, všímá si též použité výšivky, její techniky či návaznosti na výšivku majoritní společnosti v daném regionu. K zásadním a novátorským počínům D. Veselské však patří důsledné dohledání všech existujících povijanů z Čech a Moravy (početná kolekce je např. součástí sbírky trvale umístěné v Londýně), jejichž celkový počet dosáhl 2300 kusů. Během svého důsledného pátrání autorka pracovala s úctyhodným počtem 1015 obřizkových povijanů opatřených nápisy a 160 obřizkových pokrývek, a mohla se proto pokusit vytvořit typologii synagonálních textilií, souvisejících právě s obřizkou chlapce. Poutavé jsou pasáže, zabývající se samotným zvykem pořizování obřizkového povijanu, obsahem a strukturou jeho nápisů, včetně jmen donátora a chlapce. Za neméně cenné lze považovat pojednání o těchto textech jako o prameni židovské epigrafiky a genealogie.

Zcela mimořádným přínosem je detailně a precizně zpracovaný katalog všech dosud známých textilních donací k narození dítěte, pocházejících z území Čech a Moravy. Jeho velkou předností je, že pražský soubor byl doplněn o kusy dohledané a identifikované nejen v Memorial Scrolls Trust v Londýně, ale i v dalších soukromých a veřejných sbírkách. Zahrnuje na 1330 položek a kromě jedinečné barevné přílohy, provedené na vevázaných listech, obsahuje dále rejstříky jmen a příjmení donátorů, rejstřík případných lokalit a všechny zjištěné varianty hebrejského zápisu. Součástí katalogu jsou i překlady donačních nápisů z hebrejštiny.

Několikaleté úsilí D. Veselské dovršené vydáním recenzované publikace lze právem považovat za průkopnické dílo, které zpřístupňuje odborné i laické veřejnosti málo známé skutečnosti ze života českých a moravských Židů. Neméně významné je příkladné zpracování katalogové části s kvalitními reprodukcemi.

Lenka Nováková

**LUDMILA TARCALOVÁ: HODY S PRÁVEM NA UHERSKOHRADIŠŤSKU. Uherské Hradiště: Slováké muzeum, 2008, 224 s.**

Právo, ozdobená hůl nebo šavle jako symbol pravomoci stárkovské organizace, je charakteristickým prvkem, který vyznačuje osobitost hodů na Uherskohradištsku. Tento fakt vystihuje i název knihy Ludmily Tarcalové. Autorka ji rozdělila do dvou částí – v první pojednává o hodech z hlediska celku a jednotlivých částí, druhou věnuje popisu hodů v třiceti pěti obcích, které jsou sdruženy do uherskohradištského děkanátu, území, které odpovídá regionu v titulu publikace.

V úvodní kapitole autorka shrnuje informace o prezentaci hodových obyčejů na folklórních slavnostech od konce 19. století do současnosti, od tzv. moravských dnů a slavností na Národopisné výstavě československé (1895) přes různé spolkové festivity (Moravský rok 1914, Slováký den v Luhačovicích 1926), aktivity slovákých krúžků, folklórní přehlídku při *Výstavě Slovákca* v Uherském Hradišti (1937) až k pořadu *Hody, milé hody ve Strážnici* (2006). Krátce pak informuje o tématu hodů v pramenném materiálu, v lokálních monografiích a odborných statích. K objasnění koncepce práce by přispěla hlubší charakteristika informační báze, hodnocení pramenů a vyznačení jejich časového rozpětí.

Lidová slavnost zvaná posvícení, hody i pouť se koná na Moravě v různých časových termínech, s různým historickým pozadím. To dokládá autorka i na příkladu Uherskohradištska; ujal se hody *císařské* (určené na třetí neděli v říjnu podle nařízení císaře Josefa II.), dodržuje se starší tradice hodů *patronských* k svátku světce, jemuž je zasvěcen kostel či kaple, jsou spojeny s termínem vysvěcení kostela, vznikaly i hody *republikánské* spjaté s oslavou vzniku ČSR.

V dalších oddílech pojednává autorka o přípravách na hody v rodině a v obci, o oblečení účastníků podle pohlaví, vě-

ku, stavu, věnuje zvláštní pozornost stárkovské organizaci a hodovým obřadníkům, obřadním znakům stárků a stárek, hodovému právu, pojednává o občůzce, tanečních zábavách a obyčejí zavádění pod právo, o zvycích a zvyklostech v závěru hodové slavnosti (obchůzka s beranem na druhý hodový den, dozvuky hodů). V běhu času chasa pozbyla něco na svých pravomocích, udělovaných jí obecním úřadem, rozšířily se její reprezentační funkce, vzrostl počet obřadníků. Rovněž hodový artefakt – právo – se rozrůznil do mnoha tvarových variant: kolého kuzele, válce, báně, připomíná lichoběžník i trojúhelník. Snad každá obec má dnes svou formu. V zásadě se rozlišují dvě, velké právo jako atribut prvního stárka, a malé právo pro druhého stárka (tzv. podstárka). Hodové občůzky se vyznačují divadelními a dramatickými prvky; zvláštností jsou tradiční proslovy a dialogy mezi stárkem a stárkou. V závěru první části se autorka zamýšlí nad starými obyčejovými projevy, k nimž řadí např. zvaní na hody, právo a občůzka s právem, vození berana, hodovou máji, zavádění do tance pod máj, zavádění pod

právo, obřadní mužské zástěry, věnčení stárek. K mladším patří tzv. připíjená během hodové zábavy, stavění májky před dům stárkům a stárkám, dětské hody, církevní žehnutí hodových práv (nejnovější zvyk). V některých případech, např. u forem obřadní zeleně a pečiva, by byl na místě hlubší exkurz do minulosti pro objasnění geneze zvyku, časového doložení vzniku jevu.

V druhé části publikace charakterizuje autorka hody v jednotlivých obcích vymezeného regionu, které sdružuje do okrsků se stejným nebo podobným průběhem hodů. Zmiňuje se nakonec o hodech s právem, které se pořádají v obcích mimo uherskohradištský děkanát.

Knihy Ludmily Tarcalové předkládá souhrnný pohled na zajímavý a do dnes živý fenomén lidové kultury, znamená důležitý příspěvek k poznání posvácné tradice na Moravě. Ocenění si zaslouží neobyčejně bohatý a dobře utříděný materiál, shromážděný systematickým výzkumem v terénu a podaný formou, která osloví také zájemce z řad širší veřejnosti, kteří v kraji Slovákca nechybějí. Bohatá je rovněž obrazová dokumentace, soubor 411 černobílých a barevných fotografií, v nichž se odráží hodová tradice 20. a počátku 21. století. Knihu doplňuje seznam literatury a pramenů a souhrny v angličtině a němčině.

Eva Večerková

*Hody s právem  
na Uherskohradištsku*



Ludmila Tarcalová

**KOL. AUTORŮ: 100 LET BARTOLOMĚJSKÝCH HODŮ V KRUMVÍŘI. Krumvíř: Obecní úřad Krumvíř, 2010, 127 s.**

V rámci programu sjezdu rodáků a přátel Krumvíře byla 12. června 2010 za účasti ministra kultury představena veřejnosti publikace nazvaná *100 let Bartolomějských hodů v Krumvíři*. Za jejím vznikem stály členky místního občanského sdružení Spolek PRO MUZEUM ve spolupráci s dalšími občany i odborníky na lidovou kulturu.



Na základě dostupných tištěných pramenů, čerpajících z beletristické regionální literatury a lokálního tisku, zaznamenaných autentických výpovědí pamětníků, vzpomínek mnoha místních obyvatel, doložených velkým počtem dobových fotografií, byla sestavena kniha poskytující nástin vývoje hodové tradice v obci Krumvíř jako komplexního společenského fenoménu. Je zde zaznamenaný význam osobností kulturního dění, nositelů stárkovské instituce, zachycena úloha krojů a popsány jednotlivé aspekty hodových zvyků a obyčejů.

Stěžejní část publikace tvoří kronika hodových fotografií z let 1909–2009. Usilovnou snahou autorů o dataci snímků a o identifikaci stárkovských párů, příp. členů chasy a pořadatelů na fotografiích, byl vytvořen unikátní přehled nositelů hodové tradice. Vznikla také hodnotná, bohatá pramenná základna pro studium historického vývoje lidového oděvu, jeho jednotlivých součástí a proměn obřadních součástí v kontextu společenských změn v posledních sto letech. Díky fotodokumentaci aktérů hodů v jejich přirozeném prostředí lze pozorovat na momentkách i proměny stavitelství, krajiny a sociálního uspořádání v konkrétní lokalitě. Komentáře pamětníků k jednotlivým historickým mezníkům hodů dokreslují jejich ucelený obraz a podtrhují kulturní odkaz dalším generacím.

*Jarmila Vrtalová*

**JAN MICHL: LEGIONÁŘI A ČESKO-SLOVENSKO. Praha: Naše vojsko, 2009, 332 s.**

Publikácia Jana Michla je knižná podoba jeho dizertačnej práce *Legionáři a fenomén legionářství v čs. moderní státnosti*, ktorú obhájil na Ústave českých dejín FF UK v Prahe. Kniha predstavuje uvedený predmet takmer 100 rokov po vzniku légii podľa charakteristiky na obálke „*od bojů na Slovensku a Tě-*

*šinsku roku 1919 až po smrt posledního legionáře o osmdesát let později...“*. Vydavateľstvo tvrdí, že dielo prekonáva svojou témou, pojatím i časovým záberom všetko, čo bolo doposiaľ o legionároch po návrate z légii publikované. Tým je daný aj časový rozsah publikácie – od roku 1918 až „do konca legionárov v Čechách (1948–1989)“.

Pravda, samotná téma núti autora, aby zabiehal aj pred rok 1918 – či už ide o udalosti v Rusku – napríklad bitku pri Zborove, samovraždu plukovníka Šveca, či pôsobenie M. R. Štefánika, sibírsku anabázu atď. alebo o tragické udalosti v Taliansku – dezercie a „barbaranský incident“ – popravu údajných legionárskych dezertérov samotnými legionármi.

Pred očami nám defilujú problémy a ťažkosti legionárov s adaptáciou na mierový život po návrate domov, činnosť legionárskych organizácií, symbolika légii, legionárska problematika v kultúre, legionári v politike, účasť legionárov v druhom a treťom odboji a ďalšie. Autor venuje hodne miesta takým významným postavám ako napríklad Jan Sirový, Ludvík Krejčí, Radola Gajda, Emanuel Moravec či Ludvík Svoboda, slávny spisovateľ Jaroslav Hašek, alebo bolševizmom napáchnutí neskorší komunisti ako Zdeněk Fierlinger alebo Jan Vodička. Skoro všetci mu vychádzajú takmer rovnako negatívne, hoci väčšina legionárov zostala demokratickému a vlasteneckému charakteru légii po celý svoj život verná, hrdosť sa k nemu hlásila a dokázala to nielen v čase nemeckej okupácie v rokoch 1939–1945, ale aj neskôr po februári 1948 v komunistických väzeniach. K odkazu demokratického Československa a légii sa mnohí vrátili aj v krátkej epizóde nezabuduteľného československého roku 1968 a zostali mu verní aj v následných nových represiách normalizačného režimu.

Treba si uvedomiť, že vlastne v druhom odboji padlo oveľa viac legionárov, ako v prvom, a teda popri osobnej statočnosti ich viedli aj demokratické a humanitné masarykovské ideály v odpore proti totalitám – hneď aj červenej. Za všetkých

menujem z českej strany len generálov a ďalších legionárov v nižších hodnostiach z Obrany národa (napríklad generáli Josef Bílý, Hugo Vojta, Bohuslav Všetěčka, Bohuslav Fiala či Bedřich Homola), ale aj protektorátneho premiéra Aloisa Eliáša, alebo Slovákov Rudolfa Viesta, Ivana Markoviča či Augustína Malára.

Jan Michl preštudoval v príprave na svoju dizertáciu nepochybne obrovské množstvo archívnych dokumentov, dobovej tlače a odbornej literatúry. Znalosť príslušných prameňov teda autorovi nechýba, napriek tomu jeho výklad a interpretácia vyznieva miestami značne jednostranne a pochybne. Oprávnené kritizuje nielen nejednotnosť a hašterivosť legionárov, ale aj sklon časti ruských legionárov k nedisciplinovanosti, pseudorevolučnosti a sklony k „bílení“. Na druhej strane treba pripomenúť, že takéto negatívne javy sa vyskytujú v každej armáde a vyskytli sa aj medzi legionármi, ale preto nemožno všetkých legionárov považovať za luzu, jako to tvrdila protektorátna alebo slovenská ľudácka protičeská propaganda. Prirodzene boli aj takí legionári, a preto sa od Michla dostáva hojnej a v mnohom zasluženej (nie však vždy zasluženej) kritiky nielen už spomenutému Fierlingerovi, ale aj Ludvíkovi Svobodovi a ďalším, vrátane Masaryka, Beneša a Štefánika. Kritika, podľa mňa nie celkom zaslužená, sa ušla aj známej tragickej legionárskej postave, plukovníkovi Švecovi. Autor akoby miestami celkom zabudol na základný význam Československých légii: bez nich by nikdy samostatné Československo, predchodca dnešnej samostatnej a suverénnej Českej a Slovenskej republiky, nebolo vzniklo. Každý boj za slobodu má svojich kladných hrdinov, ale aj menej príťažlivé a záporné postavy. V tom sa ani trošku ani my nelíšime od okolitých národov a nemusíme mať preto pred nimi pocity menejcennosti, ktorých potreba sa niekedy dnes nadmerne zveličuje. Povedané Masarykovými slovami, ktorý svojho času, pri príprave Washingtonskej deklarácie nezávislosti budúceho Československa, napísal: „*Nečekal jsem toho úspěchu.*

Je vidno, že úsilí o armádu bylo správné. Hoši nám to všetno udelali.“ A na to by Česi a Slováci dnes ani v budúcnosti, pri vedomí si problémov aj nedostatkov légii, nemali nikdy zabudnúť. Rovnako by nemali zabudnúť na to, že v prvom odboji (1914–1920) sa straty medzi legionármi, vrátane úmrtí na zranenia (napríklad generál Čeček zomrel na následky svojich početných zranení z Ruska až v roku 1930) či nemoci, odhadujú na viac ako 8500, v druhom odboji dosiahli viac ako 15 000. Ďalší legionári sa stali obeťami perzekúcie po februári 1948. Nebola to asi taká zlá vzorka českej a slovenskej populácie, keď si z nej toľkí osvojili heslo „Verní zostaneme“ nielen slovne, ale aj činmi a priniesli preň aj tú najvyššiu obeť.

Veľmi diskutabilné je vyznenie kapitoly „Legionárska generalita a otázka selhání“, kde Michl ostro kritizuje generálov Syrového a Krejčího ako „přehlídkových, neschopných a strýcovských“ generálov, pričom ako podporné podklady pre svoje tvrdenia využíva aj materiály spravodajských oddelení poľskej a nemeckej armády. Skoro to vyzerá tak, akoby katastrofu Československa v Mnichove zavinieli legionárski generáli a nie katastrofálna zahraničná politika mocností, ich mnichovanstvo a sklon k agresii, zbabelosť a nehanebná zrada spojenca, ktorá sa im ostatne už krátko potom kruto vypomstila.

Pre etnografa prinášajú mnohé podnety kapitoly ako „Symboly legionárství a jejich vážnost ve společnosti“, „Zborov“, „28. říjen – legionářské Vánoce“, Všední každodennost jednoty ČsOL v nejmenovaném městě“, „Legionářská literatura“, „Legionáři – výtvarníci a hudebníci“.

Nedostatkem publikácie je celkom nepochopiteľná absencia obsahu, meného či vecného registra, nedostatočná jazyková a vecná korektúra (vážnou chybou je aj v súvislosti s neskoršími obviňovaniami napríklad to, že na s. 115 autor uvádza, že na odhalení mohyly M. R. Štefánika na Bradle sa zúčastnil 23. septembra 1928 aj prezident T. G. Masaryk, hoci pietny akt sa v ten deň skutočnil bez jeho

prítomnosti a prezident na Bradlo prišiel spolu s E. Benešom až 10. októbra 1928. Opakovane sa dočítame aj o akomsi Klementisovi namiesto Clementisovi, atď.), a v neposlednom rade aj veľmi nekvalitný papier.

Ferdinand Vrábel

**MARIE KORANDOVÁ: VŠERUBSKÝ DOKTOR SE VRACÍ. Plzeň: Pressfil Cart, 2009, 352 s., čb ilustrace a foto.**

Vztah beletrie a etnografie je večně diskutovaným tématem. Hranice, kdy se autor odpoutává od reality a vydává se po strmějších cestách fikce, bývá hůře postižitelná, zvláště tehdy, je-li dotyčný dokonale obeznámen s prostředím, do něhož svůj příběh situuje. Případ Marie Korandové není v české a slovenské literatuře nijak výjimečný. Ve svých povídkách, pohádkách (pročpohádkách), pověstech a dramatických útvarech čerpá z bohaté tradice spisovatelů zpracovávajících folklorní látky. Bez vlivu českých beletristů, a to zejména regionálně zakotvených, nezůstává ani její prozaická tvorba. O tom ostatně svědčí její prvotina *Dřevěný chlebiček* (Domažlice 1984) zpracovávající dědečkovy vzpomínky na Českou Kubici či následující *Zahrada pod kulatou věží* (Domažlice 1999), v níž spisovatelka čerpá náměty z poobrozených Domažlic, dále *Plzeňské předjaří* (Plzeň 2001) – portrét vědce a buditele Josefa Vojtěcha Sedláčka, v neposlední řadě pak *Volba profesora Klostermanna* (Plzeň 2008), kde autorka vzdala hold česky a německy píšícímu spisovateli.

V minulém roce erudovaná lingvistka, někdejší pracovnice Slovenské akademie věd a badatelka širokého záběru čtenáře i odbornou veřejnost překvapila dalším počinem – rozměrnější románovou freskou časově situovanou do čtyřicátých až osmdesátých let 19. století. Přelomové události probíhající v srdci Evropy sleduje z pozice osobního lé-

kaře hrabat Stadionů Georga Leopolda Weisela (1804–1873), žijícího ve Všerubech, městečku na česko-bavorské hranici. Etnografům a literárním historikům zabývajícím se regionální historií není toto jméno neznámé. Současník Siegfrieda Kappera pilně přispíval (počínaje čtyřicátými léty 19. století) do pražské edice Panorama des Universums, v níž se rekrutovali především německy píšící literáti židovského původu. O souhrnné vydání Weiselových příspěvků se v roce 1926 zasloužil šumavský badatel Josef Blau v publikaci *Aus dem Neumarkter Landestor* (Liberec). Není bez zajímavosti, že z Weisela vydatně čerpal Alois Jirásek při tvorbě svých *Psohlavců*. Studie *Chodenprozess* (1848) byla totiž výsledkem lékařova pečlivého studia akt trhanovského archivu a zůstává vůbec prvním pokusem o zpracování tematiky chodské pře včetně pověstí, vážících se ke Kozinovi a Lomikarovi.

Weiselovu osobnost se autorka snažila uchopit formou románové kroniky, v níž kombinuje různé způsoby nazírání na běh času. Sugestivní popisy horské přírody připomínají energické tahy štětce zkušného krajináře, podrobné záznamy cen potravin nezbytné domácí účetnictví, pečlivě zaznamenané rozmary počasí v rytmu střídání ročních dob písmácké zápisy, minuciózní popisy a výklad rituálů zájem etnografa. Popisnou část vyvažují časté dialogy, u nichž absentují uvozovací věty. Korandová zde zcela zjevně odkrývá svou zálibu v dramatické tvorbě. Tyto postupy jsou uplatněny zejména v pasážích reflektujících intelektuální prostředí, ať již se jedná o důvěrné rozhovory hrabat Stadionů, vedených vždy na politická témata, či o živé výměny názorů mezi příslušníky místní či ve Všerubech pouze dočasně přebývajícím inteligence. V tomto směru je zajímavé její pojetí „národních ikon“ Boženy Němcové, Josefa Němce, Karla Havlíčka Borovského, bratrů Petra a Jakuba Fastrových, ale i dalších postav regionálního významu – domažlického duchovního Hyppolita Randy, německého literáta Josefa Ranka aj. Dalším, a to

nejsubjektivněji zbarveným časovým komentářem, jsou Weiselovy deníkové záznamy, v nichž spisovatelka zjevně vycházela z archivních dokumentů či lékařem publikovaných časopiseckých příspěvků. Právě zde se čtenář seznamuje s nejpálčivějšími otázkami, které si jejich pisatel kladl – postavením obyvatel v pohraničí, sociální nejistotou, chudobou, rozpadem patrimonie, ale i svým profesionálním růstem, židovskou emancipací a problematikou konverze.

S početně zastoupenou galerií historických postav se plzeňské vydavatelství úspěšně snažilo vyrovnat abecedně vřazenými miniportréty doplněnými základními faktografickými údaji, které sestavil Jiří Neumann. Příznivý dojem z publikace umocňují dobové kresby Karla Liebschera, Jaroslava Šetelíka a Jana Kouly, jakož i fotografie pořizené na Chodsku ve čtyřicátých letech domažlickou firmou Tauber.

Druhý autorčin román rozhodně stojí za přečtení, a to i tehdy, nemá-li čtenář bezprostřední možnost putovat po stopách jeho hrdinů. Marii Korandovou lze směle řadit mezi nejvýznamnější literáty západočeského regionu. Je výraznou osobností, jež moderními prostředky úspěšně navazuje na bohatou tradici tvorby Klostermannovy a Baarovy.

Marta Ulrychová

**ZDENĚK VEJVODA: PLZEŇSKÁ VĚŽ PŘEVYŠUJE KOPCE. PLZEŇSKO V LIDOVÉ PÍSNI. Plzeň: Český rozhlas 2009, 47 s + CD.**

Zpěvník nevelký svým rozsahem (25 písní) je pouze předzvěstí chystané rozsáhlé antologie *Plzeňsko v lidové písni* s více než šesti sty písňovými záznamy, jejíž vydání je plánováno na letošní, nebo příští rok. Plzeňsko dosud postrádá monografii lidové písně tohoto kraje, ač je oblastí s bohatou tradiční hudební kulturou. Svědčí o tom hoj-

nost dochovaných a dosud nevyužitých rukopisných pramenů, z kterých editor v této publikaci čerpal. Písně pocházejí z různých archivních i muzejních rukopisných fondů a několik z nich i z dnes již veřejnosti málo dostupných regionálních tisků. Dvě písně jsou převzaty z publikované Erbenovy sbírky z roku 1864. Soupis těchto pramenů obsahuje celkem čtrnáct položek. Na prezentovaném výběru písní se kromě dvou anonymů podílelo celkem devět sběratelů: Oldřich Blecha, Jaroslav Bradáč, Karel Jaromír Erben, Bohuslav Vyhlička, Josef Hylák, Martin Kozák, Josefa Němcová, Emanuel Jaňour a Hynek Palla, kteří písně zaznamenali v průběhu 19. a první poloviny 20. století. Žánrově jsou to písně velmi pestré – najdeme mezi nimi písně taneční a žertovné, milostné, svatební a vojenské. Patří k instrumentálnímu typu české lidové písně a jsou vesměs durového charakteru. Na první pohled se zdá, že jsou to písně známé i v jiných regionech, ale při větší pozornosti zjistíme, že se jedná o jejich zajímavé a originální varianty. Některé známé texty mají v jiných regionech nápěv spojený s jinou písní, např. nápěv písně *Jaké je to hezké dva kováři v městě...* (č. 9) se na Chodsku pojí s textem *Kolem našich oken (Pod tím naším oknem) teče voda skokem...* (*Jindřichův Chodský zpěvník* V. díl, č. 12), nápěv písně *Jedna je cestička od Plzně...* (č. 10) byl zaznamenán na Chrudimsku ve spojení s písní *Nestůjte, mládenci, pod okny...* (K. J. Erben 291/469, vydání z roku 1864), píseň *Kde si, potěšení, kafemlejnkou...* (č. 12) má stejný nápěv jako píseň z Telečska *Ty šašovský louky na dolině...* (B. Pernica, *Rok na moravském Horácku a Podhorácku*, s. 225). Zajímavá je píseň *Okolo políčka zelená travička...* (č. 16), která evidentně patří již do novější písňové vrstvy. Pochází ze sbírky Oldřicha Blechy, zápis je ze čtyřicátých let 20. století. Text třetí sloky vyvolává dokonce podezření, zda píseň nevznikla v době zakládání JZD (... *jaké hospodářství, když jiný orá s tvým, takové nestojí za starý brk*).

Poměrně novodobé autorství neznámého zklamaného rolníka dokládá i absence jakýchkoli variant. Nápěv písně č. 15 zůstal chybou tiskárny nedokončený.

Jednotlivé písně doplňuje pečlivá pasportizace a podrobné srovnávací anotace s publikovanými i rukopisnými sbírkami, přičemž k tomuto účelu editor využil i drobných, širší veřejnosti málo známých publikací včetně písňových záznamů v regionálních sbornících. V předmluvě Z. Vejvoda geograficky vymezuje region Plzeňska a hodnotí dosavadní sběratelskou činnost na tomto území. Následují tři krátké kapitoly seznamující čtenáře s činností institucí, jejichž zásluhou sbírka vyšla. Jsou to *Folklor a Český rozhlas Plzeň* (autor Z. Levý), *Etnologický ústav AV ČR Praha, oddělení etnomuzikologie* (autor L. Tyllner) a *Folklorní sdružení ČR* (autor Z. Pšenica). Následuje kapitola D. Barty *Lidová muzika z Třešňové*, o kapele založené v roce 2005 a složené ze zkušených muzikantů, která nahrála celkem devatenáct písní z Plzeňska na přiloženém zvukovém nosiči. V závěru je zpěvník opatřen ediční poznámkou, rejstříkem textových incipitů, který uvádí také příslušnou lokalitu, léta sběru a jméno zpěváka, následuje soupis pramenů užitých ke komparaci.

Vydání zpěvníku je chvályhodným počinem a první vlašťovkou na poli hlub-



šího poznání lidové písně Plzeňska. Zároveň pak jeho uživatelé z řad folklorních souborů mohou čerpat kvalitní materiál pro svůj stávající repertoár. Nezbyvá než těšit se na připravovanou rozsáhlejší antologii, která zhodnotí záslužnou sběratelskou práci posledního století v plzeňském regionu, a zaplní tak mezeru v ediční činnosti tohoto kraje.

Věra Thořová

**SLOVÁCKO 2008. SPOLEČENSKO-VĚDNÍ SBORNÍK PRO MORAVSKO-SLOVENSKÉ POMEZÍ, ROČ. 50. Uherské Hradiště: Slovácké muzeum, 2009, 431 s.**

Je zcela logické, že obsah objemného, víc jak čtyřsetstránkového svazku uvádí stať s názvem *Ohlédnutí za padesáti ročníky sborníku Slovácko*. A je také logické, že jejím autorem je Josef Jančář, který téměř před půl stoletím nejprve jako etnograf, později jako ředitel Slováckého muzea přispěl významnou měrou k tomu, že publikační a ediční činnost uherskohradištského Slováckého muzea se stala důležitou součástí struktury jeho odborné a společenské činnosti. Autor zvládl na minimální ploše svého příspěvku postihnout podstatné vývojové trendy sborníku, včetně přínosu jednotlivých osobností, jejichž práce dovedla tento muzejní sborník k současné podobě renomovaného regionálního periodika s nadregionálním obsahovým dosahem.

Slovácké muzeum – Centrum péče o tradiční lidovou kulturu ve Zlínském kraji – realizovalo i v roce 2008 na základě grantu ministerstva kultury „Identifikace a dokumentace tradičního lidového stavitelství ve Zlínském kraji“ rozsáhlý terénní výzkum. Tým řešitelů prováděl tento výzkum ve 118 lokalitách okresu Zlín. Olga Florianová, která tým vedla, uskutečnila terénní výzkum v 32 lokalitách, z nichž 18 se nachází na území Vlárské-

ho průsmyku. Výsledky jsou zpracovány v autorčině obrazovou dokumentací solidně vybavené stati *Současný stav původního vesnického stavitelství v oblasti Vlárského průsmyku a okolí*.

Ludmila Tarcalová zůstává na své „odborné publicistické parketě“ s tradičně kvalitním zpracováním tématu, jímž je tentokrát *Pentlení nevěst a družiček na jihovýchodní Moravě*. V černobílé obrazové dokumentaci zazáří navíc i účelně využitě fotografie barevné.

Blanka Petránková se v příspěvku *Luhačovice a folklorismus* zasvěceně věnuje národopisným slavnostem, obchodu s lidovým uměním a svérázem a dalším jevům folklorismu, které byly počátkem 20. století výraznou součástí kulturního a společenského života Luhačovic, hrajících v té době významnou roli při formování moderní české kultury i české státnosti. K poznání této problematiky by jistě mohl přispět i v seznamu literatury neuvedený titul *Bibliografie národopisných příspěvků v časopisech Luhačovické listy lázeňské a Lázeňský zpravodaj luhačovský. Bibliografická příloha Zpráv Oblastního muzea Gottwaldov, č. 1, 1965* z pera autora této zprávy.

Cenným příspěvkem k poznání procesu vzniku na formování novodobých lidových tradic je stať Evy Večerkové *Hody s právem v Drnholci. K utváření hodové tradice v novoosídlené obci*. Pojednáním *Krojoví krejčí z Uherskohradištska – nositelé rukodělných hodnot* navazuje Romana Habartová na svou stať *Lidový oděv a jeho tvůrci na Uherskohradištsku*, uveřejněnou ve 48. ročníku tohoto sborníku. Podává zde mj. více než užitečné informace pro ty, kdo nelitují sil a energie k vynalézání nerozmanitějších forem řešení nemalých problémů spojených s obnovováním místních zvykoslovných aktivit, z nichž velmi inspirativní je budování místních „krojových půjčoven“ z prostředků obce nebo občanského sdružení obcí dotovaného. Stejně užitečnou v tomto smyslu je i zpráva Romany Habartové o monografii Ludmily Tarcalové *Hody s právem na*

*Uherskohradištsku*, již vydalo Slovácké muzeum v roce 2008.

Obsáhlou část archeologickou tvoří sedm statí: *Příspěvek k problematice gravettienkých a pavlovienských ženských idolů* Ludmily Kaňákové-Hladíkové, *Pozdněpaleolitické osídlení na středním toku potoku Okluky* Petra Škrdly a Libora Ježka, *Sídlíště s moravskou malovanou keramikou v Koryčanech (okr. Kroměříž)* Jiřího Šmardy, Martina Hložka, Martina Kuči a Milana Vokáče, *Staro(nový) nález velkomoravského gombíku ze Starého Města ve sbírkách Slováckého muzea* Luďka Galušky, *Zpráva o zjišťovacím výzkumu u kaple sv. Rocha v Mařaticích* Miroslava Vaškových, *Archeologické výzkumy v Uherském Hradišti a v Uherském Ostrohu v letech 2005–2008* Dany Menouškové a *Další doklady germánského osídlení na polykulturním sídlišti v Modré* Tomáše Zemana.

Podobu tradiční struktury sborníku naplňuje historická část, ve které širokou historickou obec nepochybně zaujme první část *Soupisu obecních kronik uložených ve Státním okresním archivu Uherské Hradiště* Jiřího Čouпка a Jaromíry Čoupkové. Obsahovou náplň této části sborníku tvoří dále studie a stati *K interpretacím Kunovicka v listině královny Konstancie z roku 1231* z pera Jiřího Mitáčka a *Historie panského domu v Uherském Brodě* Dalibora Hodečka. Osobností barokního kněze Jana Vykoukala se zabývá Vladimír Teřhal, vzájemné vztahy Josefa Klvani a Josefa Ludovíta Holubyho sleduje Zdeněk Fišer. Nechybí druhá část statí Lukáše Čouпка *Válečné hroby na hřbitově v Mařaticích*.

Část věnovaná dějinám umění přináší stať Petra Hudce *Kapitulní síň velehradského kostela* a Lenky Melichové *Jan Nepomucký z Uherského Brodu-Králova. Intence svatojánské sochy z hlediska dobového kontextu*.

Oddíl věnovaný muzejnictví otvírá tradiční a vždy užitečná zpráva ředitele muzea Ivo Frolce postihující všechny formy a aspekty bohaté celoroční činnosti Slováckého muzea. Stejněho charakteru

i významu je příspěvek Olgy Florianové a Romany Habartové *Centrum péče o tradiční lidovou kulturu Zlínského kraje a grantové projekty Ministerstva kultury ČR v roce 2008*. Stojí za to obě tyto stati a další statistické přehledy si pozorně přečíst, aby i běžný čtenář získal reálný a v mnohém překvapivý obraz o tom, co vše obnáší odborný rozsah a společenský dosah činnosti soudobého kvalitně fungujícího „regionálního“ muzea.

Součástí každé stati je anglické a německé resumé. I jubilejní ročník zůstal u tradičního formátu a grafické úpravy.

Padesátý ročník sborníku Slovácko je důstojným dokladem intenzivní, kvalitní a koncepční publikační a editorské činnosti, které sehrávají významnou roli v činnosti Slováckého muzea v Uherském Hradišti a přispívají významnou měrou k pověsti moderní muzejní instituce, již se dnes toto muzeum těší.

Karel Pavlišník

### FOLKLOR ČESKÉ REPUBLIKY. Praha: Kartografie Praha, a.s. – Folklorní sdružení České republiky, 2010.

Z iniciativy Folklorního sdružení České republiky vydala Kartografie Praha, a.s., originální mapu folklorních festivalů a národopisných slavností v České republice. Odborné podklady pro zobrazení krajových okrsků a etnografických oblastí získali autoři z dosavadní obsáhlé etnografické literatury. Přehled o soudobých folklorních akcích a o jejich geografickém rozložení vyplývá z organizační činnosti Folklorního sdružení.

Mapa není vědeckým etnokartografickým dílem, avšak je nepochybně cennou turistickou pomůckou pro české, ale s anglickými a španělskými texty i pro zahraniční návštěvníky naší země. O jisté míře amatérismu svědčí název mapy. Nejedná se o folklor České republiky,

nybrž o vybrané projevy folklorismu, jak etnologie označuje tvůrčí využívání vybraných prvků folklorních tradic k současným kulturním aktivitám. Nepřesný je i používaný pojem „skansen“. Jedná se o muzea v přírodě, pro něž se v obecné publicistice chybně ujal název podle místa prvního evropského muzea v přírodě, zřízeného ve Stockolmu na okraji města zvaném Skansen. Jako vhodnou turistickou pomůcku však lze toto dílo Kartografie Praha a Folklorního sdružení České republiky jen přivítat.

Josef Jančář

### SOUBOR ŽEROTÍN OSLAVIL ČTYŘICÍTKU

Strážnický Soubor lidových písní a tanců Žerotín připravil pro své domácí i přespolní příznivce na sobotu 17. dubna 2010 program s titulem *Žerotínský sen*, jehož cílem bylo provést diváka čtyřicetiletou historií souboru. Režijně se celého večera ujala Danuše Adamcová, autorem pořadu byl nynější umělecký vedoucí Vítězslav Hořák za vydatné pomoci vedoucí dívčí taneční složky Markéty Vajčnerové.

Program byl rozdělen do pěti tematických bloků, z nichž každý měl za úkol prezentovat výsledky činnosti jednotlivých vedoucích souboru. Humorným slovem mezi tanečními úseky večera provázeli Božena Hořáková, Anna Spáčilová a Ladislav Jaroš. První blok se věnoval období choreografa Jana Loutchana a vedoucího Milana Tománka. Vystoupila nejstarší generace tanečnicků souboru s pásmem strážnických danajů a horňáckých sedláckých, zazpíval Václav Harnoš a Alžběta Bačíková. O hudební doprovod se postarala kapela sloučená ze členů CM Pavla Můčky a CM Demižón. Druhý blok představil práci choreografky Danuše Adamcové

a vedoucí Evy Vajčnerové prostřednictvím komponovaného pásma *Aldamáš*, v němž zatancovali a scénky sehráli nejstarší a stávající členové souboru. Všechny účinkující tohoto úsměvného pásma doprovodil harmonikář Jan Běloch a CM Strážničan. Muzika zahrála i na začátku třetího bloku, hudebně doprovodila pásmo valašských točených v podání střední generace tanečnicků. Výborným pěveckým výkonem se prezentoval dívčí pěvecký sbor Zpěvule, složený ze stávajících členek souboru, zbojnickým tancem upoutali současní členové souboru, obojí za doprovodu CM Žerotín. Dlužno dodat, že třetí blok patřil vedoucímu Jiřímu Novákovi, tematicky byl zaměřen na region Valašsko.

Čtvrtý a pátý blok již prezentovaly činnost nynějšího vedoucího Vítězslava Hořáka a stávajících členů souboru ve spolupráci s CM Žerotín. Temperamentním tancem od Trenčína, hudebním číslem z repertoáru Samka Dudíka a dívčím pásmem kariček diváky ve čtvrtém bloku zaměřeném na Slovensko zaujala současná sestava členů souboru a muziky. Poslední část večera měla představit region Uherskohradištsko. Zahájilo ji pásmo muziky, následovaly tance z Bílovic a Boršic. Závěr celého slavnostního večera patřil pěveckému duetu Marie Holubíkové a Josefa Koštuřika. Po děkovných projevech zástupců města, NÚLK a spřátelených souborů zazpíval Václav Harnoš a za bouřlivého potlesku opouštěli všichni účinkující podium.

Právě z pohledu účinkujícího bych rád poukázal na skvělou náladu sálající ze všech vystupujících a diváků. Těm především patří velký dík za vytvoření velmi srdečné atmosféry pro všechny na pódiu. Jak známo, vystoupení před domácím publikem je pro účinkující vždy nejtěžší zkouškou, Žerotíňáci však obstáli na výbornou. Takže do dalších tvůrčích let „Vivat Žerotín!“.

Petr Horehled

**NÁRODOPISNÁ REVUE 3/2010**

(Revue für Ethnologie 3/2010)

Herausgegeben vom Nationalen Institut für Volkskultur

696 62 Strážnice, Tschechische Republik

Tel. 00420- 518 306 611, Fax 00420-518 306 615

E-Mail: info@nulk.cz

Ausgabe 3/2010 der Zeitschrift *Národopisná revue* (Revue für Ethnologie) befasst sich mit dem Thema „Der Mensch und das Spiel“. Einen allgemeinen Einblick in die Thematik und einen Überblick über die sich auf dieses Phänomen beziehenden grundlegenden Arbeiten und Fragestellungen bringt ein Beitrag von Petr Janeček (*Game over? Aktuelle Themen einheimischer ethnologischer Untersuchungen von Kinderspielen*). Dana Bittnerová widmet sich einem Vergleich zwischen der ersten in den Böhmisches Ländern veröffentlichten Sammlung von Kinderspielen des Sammlers Štěpán Bačkora aus der Mitte des 19. Jahrhunderts und einem Spielsatz Prager Kinder aus den Jahren 1992–2004 (*Tendenzen in der Entwicklung von Kinderspielen mit Schauspielcharakter*). Die Studie von Jana Poláková widmet sich dem Milieu der Roma-Minderheit (*Spiele und Spielzeug der Roma-Kinder*), die Psychologen Miloš Kučera und Miroslav Klusák befassen sich mit dem theoretischen Problem der Klassifikation (*Zur Klassifikation der Kinderspiele*). Jana Moravcová skizziert das Phänomen von Rollenspielen (engl. role playing games, RPG) und Liverollenspielen (engl. live-action role playing, LARP) unter heutigen Jugendlichen anhand eines solchen Spiels (*Die Schlacht der Fünf Heere. Sogenannte „dřevárny“ und ähnliche Freizeitaktivitäten Jugendlicher in der Tschechischen Republik.*).

Die Rubrik „Fotografische Rückblicke“ präsentiert unter dem Titel *„Die Welt der verschwindenden Spiele – Spiele mit Textilfasern“* sogenannte Schnurspiele (Hana Dvořáková). Die „Tradition im Wandel“ bringt Beiträge mit den Titeln *„Spiele der Strážnicer Kinder im Wandel des letzten Vierteljahrhunderts“* (Petr Horehled) sowie *„Ein Versuch der Wiedereinführung regionaler Folklore in die Schulpraxis“* (Alena Schauerová). Die „Gesellschaftschronik“ erinnert an das Jubiläum der Ethnologin Barbora Čumpelíková (geb. 1930) und veröffentlicht Nachrufe über den Musiker und Musikologen Vladimír Baier (1932–2010) sowie über die Sängerin und Choreographin Věra Rozsypalová-Bláhová (1941–2010). Weitere regelmäßige Rubriken sind Berichten über Konferenzen, Ausstellungen und aktuellen Berichten aus dem Fachbereich gewidmet.

**NÁRODOPISNÁ REVUE 3/2010**

(Journal of Ethnology 3/2010)

Published by the National Institute of Folk Culture

696 62 Strážnice, Czech Republic

Tel. 00420-518 306 611, Fax 00420-518 306 615

E-mail: info@nulk.cz

Journal of Ethnology 3/2010 pays attention to the theme A human and a play. The contribution by Petr Janeček (*Game Over? Actual Themes of Czech Ethnological Research of a Children's Game*) presents the general introduction to problems and the overview of basic essays and issues relating to this phenomenon). Dana Bittnerová focuses on the comparison between the children's games collection by collector Štěpán Bačkora from the mid-19<sup>th</sup> century, the first published children's games collection in the Czech Lands, and the complex of games played by Prague children between 1992 and 2004 (*Trends in Development of Children's Dramatic Games*). Jana Poláková's essay is dedicated to minority Roma milieu (*Games and Toys of Roma Children*), psychologists Miroslav Klusák and Miloš Kučera deal with classicification as a theoretical issue (*Some Remarks on Children's Games*). Jana Moravcová adumbrates the phenomenon of RPG (role-playing games) and LARP (live-action role-playing games) among young people of today, using an example of one of such games (*The Battle of Five Armies. So-called dřevárna and relative free-time activities of present-day young people in the Czech Republic*).

Stopping with Photos with the title *The World of Disappearing Games – games with textile fibres* presents so-called games with strings (Hana Dvořáková). Transferring Traditions column publishes the contributions *Transformations in Games of Strážnice Children in the Past 25 Years* (Petr Horehled) and *An Attempt to Return the Regional Folklore to School Praxis* (Alena Schauerová). Social Chronicle remembers the anniversary of ethnologist Barbora Čumpelíková (born 1930) and publishes the obituaries for musician and musicologist Vladimír Baier (1932–2010) and singer and choreographer Věra Rozsypalová-Bláhová (1941–2010). Other regular columns include the information on conferences, exhibitions and actual professional activities.

## **NÁRODOPISNÁ REVUE 3/2010, ročník XX**

(XLVII. ročník Národopisných aktualit)

Vydává Národní ústav lidové kultury, 696 62 Strážnice, ČR (IČ 094927)

Národopisná revue je odborný etnologický recenzovaný časopis, vychází čtyřikrát ročně, vždy na konci příslušného čtvrtletí. Pravidla recenzního řízení i veškeré další informace pro autory příspěvků jsou zveřejněny na internetových stránkách časopisu <<http://revue.nulk.cz>>.

Periodikum je evidováno v mezinárodních bibliografických databázích ERIH (European Reference Index for the Humanities), AIO (The Anthropological Index Online of the Royal Anthropological Institute), GVK (Gemeinsamer Verbundkatalog), RILM (Répertoire International de Littérature Musicale), CEJSH (Central European Journal of Social Sciences and Humanities) a Ulrich's Periodicals Directory.

**REDAKČNÍ RADA:** Mgr. Jan Blahůšek, PhDr. Daniel Drápala, Ph.D., PhDr. Hana Dvořáková, Mgr. Juraj Hamar, CSc. doc. PhDr. Eva Krekovičová, DrSc., PhDr. Jan Krist, PhDr. Vlasta Ondrušová, doc. PhDr. Martina Pavlicová, CSc., PhDr. Karel Pavlišník, CSc., PhDr. Jana Pospíšilová, Ph.D., doc. Mgr. Daniela Stavělová, CSc., Mgr. Martin Šimša, PhDr. Zdeněk Uherek, CSc., PhDr. Lucie Uhlíková, Ph.D., PhDr. Marta Ulrychová, Ph.D., PhDr. Miroslav Válka, Ph.D.

**MEZINÁRODNÍ REDAKČNÍ RADA:** prof. PhDr. Anna Divičan, CSc. hab. (Maďarsko), Dr. László Felföldi (Maďarsko), Mag. Dr. Vera Kapeller (Rakousko), prof. Dragana Radojičić, Ph. D. (Srbsko), prof. Mila Santova (Bulharsko), prof. Dr. habil. Dorota Simonides, Dr.h.c. (Polsko), Dr. Tobias Weger (Německo)

Šéfredaktor: Jan Krist

Redaktorka: Martina Pavlicová

Výkonná redaktorka a tajemnice redakce: Lucie Uhlíková

Výtvarná spolupráce: Dana Chatrná

Tisk: LELKA, Dolní Bojanovice

Datum vydání: 30. září 2010

ISSN 0862-8351

MK ČR E 18807

