

HRAJE SE O HRU

BOHUSLAV BLAŽEK

ŽIVEL č.23

Dvě poslední století zažila, že nejlákavějším příslibem, ale i nejvážnější hrozbou lidstva se stal jeden velmi obecný životní modus, práce. Vyzrál do podoby univerzálního modelu lidské činnosti, továrny, která nadmíru vystupňovala efektivitu práce. Ukázalo se však, že utajeným zdrojem těchto zisků je vlastně loupež: „nadhodnota“ vznikala na úkor lidí - tovární dělníci z okolních vesnic za tmy vstávali a za tmy se vraceli domů; a na úkor přírody - bezhlavě se odlesňovalo a těžilo a nelítostně se znečišťovalo okolí. Všechna tato a další zvěrstva se nezapočítávala do ekonomické kalkulace, protože to bylo násilí provozované na slabých a bezbranných.

Jako soupeř tohoto životního modu nově vyvstal - zkušenostmi z organizované práce mezitím ďábelsky zdokonalený - další prastarý životní modus, boj. Bojovat v odborech a politických stranách začali tovární dělníci. Do té doby lokální války nepočtených žoldáků se proměnily ve války světové, které masakrovaly civilní obyvatelstvo. Doprava se stala součástí války pojaté jako továrna na smrt a ta vyvrcholila do podoby genocidy.

Boj nenastolil spravedlnost vítězstvím té nejlepší říše, která by civilizovala všechny ostatní, jak slibovali diktátoři, ale dodnes působí jako nevypočitatelně se přelévající epidemie ničivé agrese, která dopadá stejně krutě na lidi a jejich výtvoř jako na zvířata, rostliny a celou Zemi.

Svět, který tyto dva hyperaktivní mody hrozily zničit, se nenápadně vlichotil třetí z nejzákladnějších životních módů lidstva, svým způsobem ten nejstarší, neboť dítě dřív, než začne bojovat, nebo dokonce pracovat, si umí hrát: hra. Bude to úleva pro lidstvo po dvou stoletích pracovní posedlosti? Skončíme se vzájemným vybíjením a budeme si hrát?

Modus hry ještě zdaleka neukázal ostrost a délku svých zubů, nicméně dnes na počátku 21. století je už zřejmé, že tak jako boj a práce má i hra nejenom polohy pro lidstvo a pro Zemi přínosné, ale také neobyčejně hrozné.

Hra jakožto ohrožení

Tušíte správně, že nebezpečím číslo jedna je hráčství jako závislost. Doby, kdy to byl jev vysvětlitelný - a zčásti i omluvitelný - sociálními důvody, se však dnes jeví jako idyla. Od individuálního „hřešení“, které začíná mrháním vlastními penězi a končí zločinnými způsoby získávání vkladů do hry, se hráčství posunulo mnohem výš: stalo se jedním z mechanismů finančnictví.

George Soros je nepochybně mecenáš nespočtu ušlechtilých neziskových organizací, své peníze má však především z těchto her. Finance, které získává, nevzdělává psaním, uměním, vynálezy, službami, obchodováním s něčím, co se vyrobilo v jeho továrnách, neřku-li fyzickou prací: je hráč na peněžním trhu.

Tvrdí se nám, že finanční trh představuje významnou formu kontroly efektivit firem. A tak když některým pomůže k vzestupu, bere se to jako bonus za chytrost, když je zahubí, mají prostě smůlu.

Jenomže věc se má úplně jinak: v obojím případě je to neřád, bohužel však ne zločin. Dalo by se také říci, že je to zákonem tolerovaná loupež. Novinářský termín zní laskavěji: globální kasino.

Sociální romány a povídky z minulých dvou století líčí, jak matku s dětmi vyhnal z domu na ulici exekutor, který jim sdělil, že střechu nad hlavou jim propil jejich nezdárný otec. Globální rozměry hráčství ale znamenají, že podobný osud může potkat ekonomiky celých zadlužených zemí. Soros takovéto své výhry podával jako lekce, které uděluje zemím, jež nechtěly dát na jeho dobré rady.

Vedle represivních řešení, která se při dnešní korupční povaze právních systémů jako celku (ne už jen jednotlivých soudců) ukazují být neúčinná (za prohry Vladimíra Železného budeme platit všichni), existuje i možnost lokálních měn nebo nepeněžních systémů směny služeb v místních sítích (možná jste četli o systému LETS). V nich je také nemalý díl hravosti, avšak vstřícné, partnerské a jaksi v malém. Nabízí se totiž to, čeho si současná „vyhazovací“ a licencemi sešroubovaná společnost neváží: staré předměty, které ještě nejsou starožitnostmi, ale někomu by mohly posloužit, znalosti jazyka, které jsou „jenom“ praktické, ale někomu pomohou při přípravě na cestu do ciziny víc než formální kurzy, ostříhání podomácku, jež může být lepší než účes od kadeřnice, který jeho nositelka musí po návratu domů ihned rozčesat...

Na kuponové privatizaci si tolik lidí připálilo prsty, že ztratili veškerou chuť do tohoto kasina ještě někdy vstoupit. Existuje však další ohrožení hrou, které nám obvykle připadá neškodné, protože je samý smích a šprým: je to entertainizace, česky divně řečeno: zezábavňování.

Modus práce i modus boje byly upjaty v korzetu vlastní vážnosti a jakýkoli úšklebek trestaly. Proto také tak nesnášely hru - zvláště když ukazovala jejich pachtění a krutost jako směšné. Entertainizace ale není hravý vpád uvolněnosti, improvizace a tolerantního špičkování do našeho napjatého světa. Nabývá rázu nakažlivé choroby, která postupně znehodnocuje, na co sáhne. Nejde jenom o televizní baviče a jejich teorém, že jsou to sami diváci, kteří si nepřejí nic než jejich žvást.

Skautští vedoucí si stěžují, že je zmáhá složitost příprav a nákladná výpravnost dnešních bojovek - rozsáhlých soutěžních eposů, bez nichž by údajně neudržely zájem dětí. Děti ani nemají čas zjistit, že kulisa kolem je skutečná příroda, natož že za lesem ve vsi bydlí místní lidé.

Je jedna kulturní instituce, kterou si saň entertainizace teprve nedávno začala soukat do chřtánu, takže lze den ode dne pozorovat, jak se proces šíří a stupňuje a tou je Český rozhlas:

> rozhovory se sebezajímavějšími lidmi jsou prokládány „písničkami“,

>> panuje dogma, že posluchač je dement, který nedokáže sledovat mluvené slovo déle než X minut - toto X je teď na trojce (ředitelé asi soudí podle sebe),

>>> zprávy o počasí se prezentují jako „rozhovory“ s nešťastnými meteorology, kteří se úporně snaží předstírat, že své „odpovědi“ nečtou z papíru,

>>>> pod zprávy mimo hlavní čas se brnká, takže se snižuje možnost porozumění,

>>>>> muži-moderátoři hovoří „mužně“ přisprostle, ženy-moderátorky „žensky“ kňourají a pitvoří se, obě pohlaví se snaží v tomto ohledu nezůstat pozadu za svými o tolik pokročilejšími televizními kolegy,

>>>>> televizního rodu je také posluchačská soutěž „znalostí“

(kde nejde o pochopení souvislostí, ale o nicotná „fakta“),

>>>>>> naučné pořady se rozehrávají do dialogů, kde obvykle muž hraje toho chytřejšího a žena tu blbější.

Hra jako léčení

Když někdo propadne rutinní práci, stává se na ní závislý. Ztrácí zájem o rodinu, o společenský život, o přírodu. Někdy ho vyléčí těžký úraz nebo ztráta blízkého člověka: náhle uvidí, co má v životě smysl. Je to ale léčba dost drastická a často bohužel jen krátkodobá. Ukázalo se však, že když se navodí atmosféra, ve které se dospělí nemusejí stydět za to, že si hrají, může je tato hra vrátet do styku s tím, co je na světě nejcennější: s jejich dětmi, manželským partnerem, vlastním tělem, hlínou.

Vnitřně nezralý člověk, který je uvězněn v modu práce, jako by se řídil úvahou, že jenom když (hodně, nejlíp ze všech) pracuje, bude přijímán ostatními coby dospělý. Musí to být práce typická pro dospělé - přesná, zacílená, časově náročná. Teprve jakýsi návrat do dětství, při kterém se opustí takzvané symbolické kódy a začne se sestupovat zpět do vývojově starších vrstev - ke kódu opírajícímu se o představy, nebo ještě více zpátky, o tělesné pohyby - umožní vyskočit z rozjetého vlaku, který se bez řidiče řítí do propasti. Hra zahrnující snění a pohybové improvizace se stává lékem.

Tento trik zkusného návratu do dětské hry jako léku proti chorobné spoutanosti modů práce a boje se podařil ve skupinové psychoterapii. Bývá často vedena laicky, u nichž se ukázalo, že mají talent pro zvláštní druh hry: místo abychom se hádali, budeme si nadávat jen jako, přehodíme si role a manžel bude na chvíli mluvit jako manželka a naopak, ba zkusíme být na sebe jako hodní. Takováto hra není tedy jen čímsi možná zábavným, neurčitým a prakticky nepoužitelným, ale stává se sociální laboratoří, ve které se navrhuje a testují alternativní způsoby jednání.

Aby v naší svázanosti konvencemi a falešnými ohledy mohla tato laboratoř začít fungovat, musí se navodit atmosféra připomínající svátek, ve kterém dočasně vypínáme některá tabu - například bariéry mezi lidmi z různých příjmových hladin, mezi generacemi nebo mezi pohlavími. Tak se vlastně oživuje a podle možnosti redefinuje vyvětralý smysl těchto rozlišení. V této herní situaci se můžeme navzájem kritizovat i obdivovat bez fatálních dopadů na vzájemné vztahy.

Můžeme také začít o hrozbách i skrytých potenciálech budoucnosti přemýšlet takovým způsobem, že sami sebe překvapíme tím, co se v našem nevědomí skrývalo za intuice, kdežto za situace ovládané modem práce nebo boje nás napadají jen omleté utopické nebo katastrofické banality z médií. Výsledkem takovýchto her mohou být i originální a seriózní prognostické scénáře, které vznikají v týmu expertů několika oborů.

Příslib hry

Modus hry byl dlouho v područí práce nebo boje a byl těmito dvěma mody deformován do absurdních podob. Zátěž modelem práce prozrazují všechny hry, ve kterých musíte sbírat body a kde je cílem

kvantitativně vyjádřené vítězství: platí to i pro valnou část počítačových her a tento jejich rys je psychologicky mnohem škodlivější než puritány tak děsící střelení (které je reliktem modu boje).

Osamělé matky se svými syny, které mentálně vykastrovaly, hrají hry

na vzájemné mučení - což je zase ohlas modu boje v rodinném životě. Vojenské přehlídky, buršácké souboje, důstojnické duely, slety a spartakiády, to jsou tristní kříženci hry s bojem. Kickbox a celá plejáda podobných perverzít jsou jejich novými podobami.

V poslední době však pozorujeme, že ve vzájemném přetahování životních modů o naši duši dochází častěji k tomu, že práce i boj jsou modelovány - což většinou znamená kultivovány - hrou (nikoli jako v předchozích příkladech, kdy byla hra deformována prací nebo bojem). Některé z výsledků tohoto křížení vypadají slibně:

> stále více rodičů je ochotno připustit, že hravost jejich dětí je účinnější cestou k zvládnutí počítačů než jejich vlastní píle nebo příkazy, přiznávají svým dětem roli mistrů a přestávají s nimi alespoň v této oblasti vést boj o moc,

>> participace občanů ve veřejném životě není profesionální politickou prací ani politickým bojem, ale díky jisté hravosti umožňuje hledání užitečných spoluprací a vytváření koalic mezi lidmi, kteří by se jinak navzájem nepoznali a netušili by, že mají společného jmenovatele (občanská společnost navozuje vlastně stav blízký svátku a jeho odbourávání tabu - anglický kulturní antropolog Victor Turner hovoří o liminální fázi, která má své kořeny v rituálech přechodu starých civilizací, ale svou sílu neztratila dodnes),

>>> skutečně tvořivé týmy umělců, vědců nebo organizátorů nemohou dosahovat mimořádných výsledků jinak, než že se odváží být hravě dovnitř i navenek, neboť rutina nezplodí nic nového a řešení vnucená shora lidé podvědomě sabotují, takže jsou ve výsledku neefektivní,

>>>> americký teolog Harvey Cox na konci 60. let svou knihou Svátek bláznů: teologický esej o svátcích a fantazii otevřel pro náboženský život možnost, že opustí svou doménu ponuré vážnosti a začne být slučitelný s veselou hravostí.

Kam kráčíš, hro?

Možná že historici kultury označí přelom 20. a 21. století jako málem tragický ústup modu práce a modu boje ze scény a vítězný nástup modu hry - na který lidstvo málem zašlo (Ubavíme se k smrti, prorokuje v názvu své - poněkud bulvární - knihy Neil Postman, jiní se nejvíc děsí závislosti na hráčství).

Modus hry má nicméně tu obrovskou výhodu oproti modu práce a boje, že jeho součástí je kritická reflexe toho, co se děje. V práci i v boji můžete jít za cílem slepě, až k sebezničení. Ve hře musíte pořád zkoumat, kde jsou její meze, kam až můžete zajít a odkud to začíná být příliš vážné. Tím nám však hra umožňuje, abychom si uvědomovali, že to, co hravě činíme, má svá pravidla, jichž jsme nebo můžeme být spoluautory. Zní to možná překvapivě, ale právě „nezávazná“ hra nás tímto svým bytostným rysem vede k zodpovědnosti.

Když si hrajete, musíte myslet na důsledky svých her a nemůžete se vymlouvat na posvátnost práce ani boje - takové bylo ospravedlnění všech svatých válek, inkvizic, imperiálních expanzí a totalitních vlád. Práci i boji můžete věnovat celý život, aniž byste si na okamžik uvědomili, že to, co děláte, není přírodní nutností, ale pustou dobovou konvencí nebo vaší svévolí. V tom jsou tyto dva mody upadáním do mýtu, ve kterém to, co nám doba předpisuje, že se musí, bereme jako skutečnost samu, kterou nezpochybňujeme. Modus hry v sobě obsahuje neustálou možnost demytizace, tedy naivity, údivu, zvědavosti, a tím i probouzení se ze samozřejmosti do nesamozřejmé živé skutečnosti. V zlehčované, neužitečné, dětinské hře se kupodivu vracíme k sobě samým, ke svým nejbližším a k přírodě.

Když se naučíte rozlišovat mezi tvrdými hrami, jakými žila bojovná a pracovitá minulost - tedy hrami s pravidly, zacílenými na měřitelný výkon - a svobodně hravými měkkými hrami dneška a zítřka - nesoutěživými, partnerskými, neustále reflektujícími a podle potřeby měnícími svá pravidla - pak můžete sehrát významnou roli ve hře o hru, která nyní probíhá. Tato hra podle mého odhadu určí podobu nejenom tohoto století, ale možná i tisíciletí