

VÝZKUM HERNÍHO FOLKLORU ŽÁKŮ 8. TŘÍDY

Edita Špetová, Lenka Mikulášková

Anotace: Tato stať je kvalitativním výzkumem provedeným v osmé třídě základní školy. Autorky prostřednictvím rozborů jednotlivých her nalézají dvě základní linie, které se objevují napříč všemi hrami – provokativní a sexuální linie. Zjištěný herní folklor žáků také poukazuje na vzájemné vztahy v třídním kolektivu, na jejich pohled na školu, učitele, život a vypovídá o jejich obtížném období dospívání.

Klíčová slova: herní folklor, třídní kolektiv, provokativní a sexuální linie ve hrách.

Cílem naší studentské práce na katedře pedagogické a školní psychologie bylo zmapovat herní repertoár dané třídy a na základě tohoto usoudit na vzájemné vztahy žáků a na způsob života kolektivu.

Úvodní kapitola má charakterizovat třídu z hlediska jejího složení, chápání sebe sama a z pohledu učitelů. K tomu jsme využily sociometrii. Na seznam her dále navazuje kapitola s podrobným popisem her podle jednotných kritérií. Zanalyzovat jsme se rozhodly hru Velká pardubická, která tvoří spolu s dalšími soubor her se sexuální tematikou. V taxonomii jsme hry rozdělily do několika skupin podle společných znaků. Závěrem shrnujeme vzájemný vztah herního folkloru třídy a jejího života.

1. Pasportizace třídy

Vstoupily jsme do 8. třídy jedné pražské základní školy, ve které jsme uskutečnily náš výzkumný záměr. Škola je speciálně zaměřena na výuku cizích jazyků, námi zkoumaná třída studuje francouzštinu. Třídu navštěvuje pouze 14 žáků, z toho 10 dívek a 4 chlapci. Důvodem malého počtu žáků je skutečnost, že nejlepší z nich byli přijati do jazykového gymnázia.

Podle mínění učitelů zůstali ve třídě ti horší, se kterými se těžko spolupracuje. Jejich

studijní výsledky jsou spíše průměrné, nikdo se nechce snažit, aby nevybočoval a nestal se tak terčem posměchu. Chybí jim studijní ctížádost. Učitelé nás také upozornili na to, že ve třídě se žádné hry nehrají, žáci jsou neukáznění, drzí a jejich jedinou zábavou jsou drogy. Nám se však třída vyjevila jako soudržná parta s bohatým herním životem.

Vzhledem k malému počtu žáků a k velkému počtu volných lavic jsou žáci na většinu předmětů rozsazováni tak, že každý sedí v lavici sám. Mají tak omezenou možnost komunikace. Rozsazení má vliv na jejich repertoár her, které se rozehrávají většinou jen o přestávce.

Data pro výzkum jsme získávaly pozorováním žáků v hodině i o přestávce a rozhovorem s nimi. Dalším zdrojem informací se pro nás stal třídní deník, o kterém se nám zmínili až po získání větší důvěry k nám.

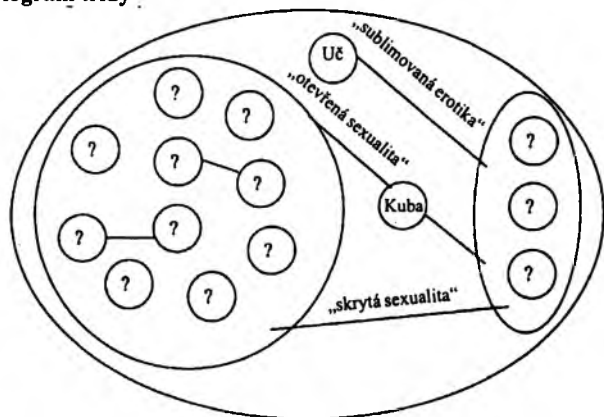
První kontakt ve třídě jsme navázaly se skupinkou děvčat, která však nebyla příliš sdílná. Poté jsme využily momentu, kdy si dva chlapci hráli (psali báseň) a Tito byli také ochotni podělit se s námi nejen o pravidla právě probíhající hry, ale také o další hry hrané třídou. Další kontakty již probíhaly bezprostředněji. Tito kluci nám také prozradili, že ve třídě jsou vlastně jen tři chlapci, protože „ten čtvrtý je vlastně holka“. Později jsme

vypozorovaly, že jde o chlapce jménem Kuba, který většinu času o přestávce trávil mezi děvčaty. K jeho osobě se váží i specifické hry –

námi pojmenované „Kubovy hry“.

Vztahy ve třídě jsme znázornily graficky pomocí **sociogramu** (viz obr. 1).

Obr. 1: Sociogram třídy



Ze sociogramu vyplývá, že celá třída tvoří celistvou partu, do které jsou zahrnuti všichni členové spolu s učitelkou. V rámci této party se vydělují dvě základní podskupiny, které jsou dány rozdílností pohlaví. Ve skupině děvčat se uskutečňuje ono typické dívčí probírání událostí, módy, platonických lásek. Mezi některými dvojicemi děvčat je vytvořeno užší pouto přátelství, které ale nijak nenarušuje strukturu a fungování party. Další skupinu tvoří trojice chlapců, která ze svého společenství mužů vyčleňuje Kubu, viz průpovídka: „*Kluci jsou ve třídě tři, ten čtvrtý je vlastně holka.*“ Ačkoli Kuba tvoří samostatnou buňku, propojuje svět dívek a svět chlapců a zprostředkovává kontakt mezi nimi. Je výraznou osobou třídy.

V sociogramu jsme sledovaly erotickou linii na základě námi sesbíraných her se sexuálním motivem. Kuba rozehrává s děvčaty hry se zjevným sexuálním motivem (otevřená sexualita), skupina tří chlapců se vztahuje k dívkám prostřednictvím her se sexuál-

ním podtextem (skrytá sexualita). Ve vztahu k třídní učitelce můžeme u skupiny tří chlapců zaznamenat erotiku sublimovanou do uznávání její autority a zahnutí ji do světa jejich party.

Sociogram své třídy si také vytvořili v třídním deníku dva její členové, kteří partu vyobrazili do tvaru pyramidy z postavíček filmu South Park.

2. Seznam her

Ve třídě jsme sesbíraly těchto 25 her: 1. Baseball, 2. Hokej, 3. Velká pardubická, 4. Bitka, 5. Větrání tašky, 6. Házecí předmětů oknem, 7. Stahování gumiček, 8. Cuchání vlasů, 9. Vytahování spodního prádla, 10. Schovávání penálů, 11. Hod do koše, 12. Dívání do očí, 13. Sado maso, 14. Hra od Francouzů, 15. Hasiči, 16. Koulování, 17. Mrkaná, 18. Podseknutí a přísouvání židle, 19. Čmáraná, 20. Odstřelování učitelky, 21. Strážci vesmíru, 22. Prozvánění mobilem, 23. Šibenice, 24. Básnění, 25. Psaní třídního deníku.

3. Deskripce her

Při popisu jednotlivých her uvádíme, zda pojmenování hry pochází od žáků, nebo je pojmenováním našim. Další kategorie Hráči, Pomůcky, Herní pole a Pravidla postihují samotnou praktickou realizaci her. Uvedené hry jsou vtaženy do vzájemného srovnávání se sebou samými i s jinými lidskými činnostmi v kategorii Podobné hry. Na skrytý význam her se snažíme poukázat v kategorii Idea hry. Je ji nutno brát s rezervou, protože jsme popustily svoji fantazii, zejména týkající se sexuální oblasti, a to pro pozdější účely taxonomie her.

1. Baseball

Jméno: Baseball (jejich vlastní pojmenování). *Hráči:* 4 až 6 hráčů, dívky i chlapci; o přestávce. *Pomůcky:* jako baseballová pálka je použito asi 30 cm dlouhé dřívko od okna, jako míček slouží nejčastěji do koule smačkaný papír omotaný izolepou, někdy také zátko od lahve. *Herní pole:* zadní polovina třídy, na zadní stěně nad nástěnkami je dřevěnou římsou naznačena linie. *Pravidla:* každý hráč je vybaven pálkou i míčkem, stanoví se výchozí bod (většinou střed třídy), ze kterého je hráčem nahozen i odpálen míček směrem k zadní zdi. Úkolem je, aby míček doletěl nad dřevěnou linii. Jednotliví hráči se postupně střídají v házení a počítají si úspěšné body. Hra končí zvoněním na hodinu. Hráč s nejvyšším počtem úspěšných hodů se stává „borcem třídy“. *Podobné hry, situace:* Hokej (č. 2), Házení předmětů z okna (č. 6), při nichž je také použito dřívko, kterým je věc odpalována, Hod do koše (č. 11). *Idea hry:* hráč musí nejprve vizuálně zvládnout situaci v prostoru, odhadnout vzdálenost a postavení dřevěné linie a poté musí vydat vhodnou sílu a zacílit ji správným směrem. V této hře se mířením symbolicky nahrazuje pradávné lovení zvěře, které mělo člověku zabezpečit přežití. Člověk moder-

ní doby si tyto život udržující motivy realizuje ve hrách. Zdařilé pokusy a konečné samotné vítězství v symbolice znamenají ulovenou kořist, trofej.

2. Hokej

Jméno: Hokej (jejich vlastní pojmenování). *Hráči:* dvě družstva o dvou chlapcích (včetně Kuby); o přestávce. *Pomůcky:* jako hokejka slouží asi 30 cm dlouhé dřívko od okna, jako puk je použita bačkora, zátko od lahve či guma. *Herní pole:* celá třída; jako branky slouží na jedné boční straně třídy prostor pod radiátory a na druhé pod skřínkami. *Pravidla:* doprostřed třídy je položen puk, každý hráč se snaží pomocí dřívka dostat tento puk do soupeřovy brány, zároveň však musí bránit svou vlastní branku. Hráči jednoho družstva si snaží přihrávat, spolupracovat, mást protihráče. Hra končí zvoněním na hodinu. Vítězem se stává ten hráč, který dal do soupeřovy brány nejvíce gólů. *Podobné hry, situace:* společné úsilí pradávných lovců o získání kořisti, Baseball (č. 1), Házení předmětů oknem (č. 6). *Idea hry:* jde především o spolupráci spoluhráčů, díky níž může snáze dojít k vítězství. Hrou se mužská část třídy vymezuje vůči svým spolužačkám, které jsou k nim v početní převaze. Aktivní účast dívek v této hře je vyloučena, přesto tvoří nezbytnou kulisu pro hru již jen tím, že jsou přítomny ve třídě. Chlapci hrají nejen kvůli vlastnímu pobavení, ale i pro potvrzení svých mužských kvalit a identity. Významnou součástí hry je branka, která je vnímána jako svatyně, jejíž prostor je třeba chránit – podobně jako muž chrání svoji ženu proti vpádu cizího útočníka.

3. Velká pardubická

Jméno: Velká pardubická (jejich vlastní pojmenování). *Hráči:* 2 až 3 osoby (chlapci i dívky); o přestávce. *Pomůcky:* židle v počtu hráčů jako kůň. *Herní pole:* přední část třídy, start je na jedné straně třídy u oken a cíl

na druhé straně u dveří, jízdní dráha je přímá (vodorovná s tabulí), asi 2 m široká. *Pravidla*: každý z hráčů se obkročmo posadí na svou židli na startu tak, že opěradlo židle má před sebou a drží ho pevně oběma rukama. Po odstartování se hráči snaží na svých židlích co nejrychleji dopravit k cíli, a to tak, že se nohama zapřou o zem, nadzvednou se nad sedátko židle, vyzvednou rukama celou židli kousek nad zem a položí ji kousek před sebe. Těmito koordinovanými skoky se židli se se značným rámcem dopraví k cíli. Jízda je omezována šířkou dráhy, ve které hráči do sebe narážejí a mohou si navzájem zablokovávat přímou jízdní dráhu. Vítězem se stává ten, kdo dojezdí na své židli první do cíle. Hra se opakuje během přestávky několikrát. Jinou variantou této hry je hra, při níž nejde o prvenství v dojetí do cíle, ale o shazování ze židlí (sedel svého koně). Vítězem se stává ten, kdo zůstane „na koni“. Více viz kap. 4. *Podobné hry, situace*.

4. Bitka

Jméno: Bitka (jejich vlastní pojmenování). *Hráči*: dva hráči – muž na muže; součástí hry je i obecnost – přihlížející a povzbuzující dívky a zbývající chlapci; hraje se o přestávce. *Pomůcky*: vlastní těla hráčů. *Herní pole*: třída nebo chodba školy. *Pravidla*: hráči se navzájem přetahují, vytlačují, mlátí rukama, nohama do všech částí těla, kromě obličeje. Zakázáno je kousání, škrábání a plivání. Úkolem je položit protihráče na záda. Hra se hraje během přestávky jen jednou, končí položením protivníka na záda, většinou však příchodem učitelky. *Podobné hry, situace*: Sado maso (č. 13), Hra od Francouzů (č. 14), kde jde o navozování bolesti a uplatňování síly. Vítězí ten, který je silnější, odolnější vůči bolesti. Tato hra připomíná základní pud, se kterým se setkáváme v přírodě – samci vzájemně soupeří o přízeň samičky, aby silnějším samcem byl zachován rod. Další paralelou jsou také zápa-

sy gladiátorů, při nichž jde především o pobavení obecnosti. *Idea hry*: v jednom případě by mohlo jít o předvádění sil a kvalit před dívkami. Ve druhém o získání si přízně obecnosti obojího pohlaví. Za třetí by mohlo jít o prostý projev agrese, která je obrácena proti spoluhráči, který je buď přímou příčinou agrese, nebo jen zástupným objektem.

5. Větrání tašky

Jméno: Větrání tašky (jejich vlastní pojmenování). *Hráči*: jedna oběť a jeden zloděj, dívky i chlapci; o přestávce. *Pomůcky*: taška, penál nebo sešit, část oděvu. *Herní pole*: třída i chodba, prostor venku pod okny. *Pravidla*: zloděj si vyhlídne nějakou oběť, které vezme její tašku nebo jen část jejího obsahu (penál, sešit aj.). Zloděj se snaží odcizený předmět vyhodit z okna. Oběť se zlobí a chce mu v tom samozřejmě zabránit, honí se po třídě i po chodbě, pokřikují po sobě. Pokud se majiteli nepodařilo svou věc zachránit a věc je vyhozena oknem ven (byla vyvětrána), oběť si ji musí jít ven najít. V oběti pak narůstá pocit odvety a v příští hře se tak role vymění. Pokud vyhozená věc není pod okny nalezena, resp. mezitím zcizena, musí ji zloděj zaplatit. Tato hra nemusí být ukončena, cyklicky se mění role, lavinovitě jsou do hry zapojováni ostatní spolužáci. Po širším rozehrání hry jedinec netuší, od koho přijde odveta. *Podobné hry, situace*: honička, Házení předmětů z okna (č. 6), Schovávání penálů (č. 10). *Idea hry*: lze ji chápat v přeneseném významu jako „větrání hlavy“, únik hráčů z nudné povinnosti být ve škole. Zcizením předmětu jde o vyprovokování konfliktu se způsobením malé škody, strhnutí pozornosti na sebe, o touhu být honěn. Je zde pro provokatéra i vyhlídka, že se při odvetě role vymění a on sám pak bude mít důvod k honění. Vzájemným způsobováním si malých škod si odbudou pozdější potřebu ničení cennějších věcí.

6. Házení předmětů z okna

Jméno: Házení předmětů z okna (naše pojmenování). **Hráči:** dva a více házejících, dívky i chlapci; o přestávce. **Pomůcky:** jakýkoli předmět (př. guma, žákovská knížka aj.), 30 cm dlouhé dřívko od okna. **Herní pole:** třída s pootevřenými okny. **Pravidla:** házející hráči si vezmou nějaký předmět (nejlépe cizí), stoupnou si co nejdále od oken – na druhou stranu třídy ke zdi a snaží se předmět prohodit škvírou v pootevřeném okně ven. Zpočátku je škvíra úzká a později, pokud se nedaří strefit, je zvětšována. Mohou házet pouze rukou nebo také v další variantě hry pomocí dřívka odpalovat nadhozený předmět do škvíry okna. Je neomezený počet pokusných hodů. Vítězem se stává ten, komu se podaří předmět vyhodit z okna. Pokud je více hráčů, kterým se podařilo předmět prohodit, hodnotí se vzdálenost vyhozeného předmětu od stěny školy – čím dále, tím lépe. **Podobné hry, situace:** Baseball (č. 1), Hod do koše (č. 11), Větrání tašky (č. 5). **Idea hry:** při této hře je podobně jako u baseballu uplatňována senzomotorická koordinace, kdy hráč musí nejprve vizuálně zvládnout situaci v prostoru, odhadnout vzdálenost a šíři otvoru v okně, a poté musí vydat vhodnou sílu a zacílit ji správným směrem. Lze v této hře nalézt pohlavní symboly – škvíra může symbolizovat pochvu, předmět procházející škvírou penis.

8. Stahování gumiček

Jméno: Stahování gumiček (naše pojmenování). **Hráči:** jeden chlapec (Kuba – jediný iniciátor hry) a děvčata; o přestávce. **Pomůcky:** gumičky ve vlasech. **Herní pole:** třída, v užším významu vlasy. **Pravidla:** Kuba přistoupí zezadu k dívce a snaží se jí stáhnout gumičku, pomocí níž má stažené vlasy. Pokud se mu podaří gumičku získat, jeho dalším úkolem je někde ji schovat, např. hodit ji za tabuli. Dívka je samozřejmě pobouřena (někdy jen tak na oko), zlobí se, nadává mu

a jde gumičku hledat. **Podobné hry, situace:** Čuchání vlasů (č. 8). **Idea hry:** účelem hry je upozornit na sebe, poškádlit děvčata. Probudit sexualitu prostřednictvím vlasů, které v sobě nesou sexuální náboj.

8. Čuchání vlasů

Jméno: Čuchání vlasů (naše pojmenování). **Hráči:** jeden chlapec (opět Kuba – jediný iniciátor hry) a děvčata; o přestávce i v hodině. **Pomůcky:** vlastní ruce, vlasy. **Herní pole:** třída. **Pravidla:** Kuba přistoupí k dívce a dlaněmi a prsty vjíždí do jejího účesu, rozcuchává ji. Dívka se zlobí, odhání ho od sebe. Opačnou variantou této hry je Česání vlasů, které se většinou účastní děvčata. Češou se navzájem. Do této činnosti se však někdy zapojí i Kuba. Snad aby napravit, co svým rozcucháváním způsobil? **Podobné hry, situace:** Stahování gumiček (č. 7). **Idea hry:** účelem hry je upozornit na sebe, poškádlit děvčata. Lze zde opět zaznamenat sexuální symboliku, tentokrát s výrazným agresivním (vášnivým) nábojem. Je zachován základní vzorec sexuálního vábení, kdy muž typicky vystupuje jako dobyvatel a žena v počátcích jako nedostupná, ke konci však svolná. Ve druhé variantě (Česání vlasů) pozorujeme pečovatelský, mateřský pud, snahu navázat intimní kontakt.

9. Vytahování spodního prádla

Jméno: Vytahování spodního prádla (naše pojmenování). **Hráči:** dva hráči (hrají ji děvčata a Kuba); o přestávce i v hodině. **Pomůcky:** spodní prádlo na těle. **Herní pole:** třída, dívčí tělo. **Pravidla:** jeden/jedna se nepozorovaně zezadu přiblíží k dívce a povytáhne jí z kalhot vyčnívající kalhotky nebo práske ramínkem od podprsenky. Tím způsobí, především stane-li se to při vyučování, jistě rozpaky poškozené a také to, že musí zůstat až do konce vyučování sedět s kalhotkami nepříjemně vtaženými do zadnice. **Podobné hry, situace:** zvedání sukní či přivázání zrcátka na botu za účelem

spatření kalhotek. *Idea hry*: snaha alespoň zprostředkovaně se dotýkat intimních míst. „Zakázané ovoce nejvíc chutná“.

10. Schovávání penálů

Jméno: Schovávání penálů (naše pojmenování). *Hráči*: chlapci (většinou však Kuba) versus děvčata; o přestávce. *Pomůcky*: penál, školní taška. *Herní pole*: třída a všechny prostory školy. *Pravidla*: chlapec – zločej sebere některé z dívek penál či školní tašku, nechá se dívkou honit po třídě, po celé škole a pak předmět někam schová. Nejlepším úkrytem se stává ten, který je pro dívku, která si do něj musí předmět jít vyzvednout, nějak nepřijemný. Tím se stává nejčastěji pánské WC. *Podobné hry, situace*: honička, Házení předmětů z okna (č. 6), Větrání tašky (č. 5), Stahování gumiček (č. 7). *Idea hry*: jde o ztrapnění dívky, která se ocitá pro ni v nevhodném prostoru. Dívka si tak má možnost upevnit vědomí odlišnosti od mužů a sounáležitosti s ženskou komunitou.

11. Hod do koše

Jméno: Hod do koše (jejich vlastní pojmenování). *Hráči*: neomezený počet, chlapci i dívky; o přestávce. *Pomůcky*: nějaký předmět (papírová koule, penály, žakrovské knížky, svršky oděvů...), odpadkový koš. *Herní pole*: třída. *Pravidla*: hráči se postaví do předem určeného bodu dostatečně vzdáleného od odpadkového koše a cíleně se do něj snaží postupně vhadzovat předměty. V této hře nejde o vítěze, ale o zabavení se a pošádlení spolužáků, kterým vhadzují věci do koše. *Podobné hry, situace*: Baseball (č. 1), Házení předmětů z okna (č. 6), basketball, házená. *Idea hry*: při této hře je využito pohybových dovedností a opět zde můžeme pozorovat pohlavní symboly – koš je symbolem pochvy, předmět házený do koše je symbolem penisu. Míření symbolicky nahrazuje pradávné lovení zvěře. Každý úspěšný hod (zasazená kořist) je pro hráče trofejí.

13. Dívání do očí

Jméno: Dívání do očí (naše pojmenování). *Hráči*: libovolná dvojice (chlapci i děvčata – ta většinou iniciují hru); o přestávce. *Pomůcky*: jen oční kontakt. *Herní pole*: třída, prostor mezi očima dvou hráčů. *Pravidla*: jeden hráč iniciuje hru tím, že na někoho ve třídě zaměří svůj pohled a intenzivně se mu dívá do očí. Jakmile to druhý zpozoruje a přistoupí na hru, dívá se také upřeně bez ucuknutí do očí prvního hráče. Úkolem je co nejdéle vydržet tento vzájemný oční kontakt bez přerušení. Pokud však druhý nepřistoupí na hru, nechce opěťovat svému pozorovateli dívání se do očí, první hráč se nevzdává, a přesto pokračuje v zírání, čímž druhého značně znervózňuje a baví se tím. Hra končí tak, že jeden z hráčů ucukne pohledem a prohrává. *Podobné hry, situace*: upřené pohledy milenců, přímé pohledy dvou protivníků v boji, Mrkaná (č. 17). *Idea hry*: prostřednictvím upřených pohledů probíhá mezi hráči souboj. Upřený pohled oka je smrtící. Hráči si tímto vybíjejí své nepřipustné nenávistné pocity ke svým spolužákům.

13. Sado maso

Jméno: Sado maso (jejich vlastní pojmenování). *Hráči*: dvojice chlapců; v hodině i o přestávce. *Pomůcky*: prsty. *Herní pole*: třída, ruce. *Pravidla*: dva protihráči stojí proti sobě, jeden z nich nastaví dva prsty těsně vedle sebe (ukazovák a prostředník) dlaní nahoru, druhý hráč se napřáhne rukou a co největší silou také dvěma prsty udeří protihráče přes jeho nastavené prsty. Ten však musí bolest vydržet a neucuknout. Po té se role vymění a dále se střídají v aktivitě, přičemž ale oba prožívají stejnou bolest. Pro větší bolestivost úderu je efektní naslinit prsty před úderem. V této hře jde především o sebezápór v překonávání bolestivosti. Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nechce podstoupit další bolestivý úder, ten pak ve

hře prohrává. *Podobné hry, situace*: mučednictví, sadomasochistické praktiky, Bitka (č. 4). *Idea hry*: překonat sám sebe, dokázat převahu síly a sebezapření nad soupeřem. Klidná sebekázeň, kterou při hře hráč projeví, nese s sebou moc a nadvládu. Spojuje se zde přijímání a působení bolesti (sadomasochistické praktiky) s pocitem libosti. Tato hra v sobě skrývá agresivní náboj.

14. Hra od Francouzů

Jméno: Hra od Francouzů (tuto hru přejali od kolegů z Francie, podle nich ji pak pojmenovali). *Hráči*: libovolná dvojice (většinou chlapci, ale i dívky); hraje se v hodině i o přestávce. *Pomůcky*: celá pěst. *Herní pole*: lavice ve třídě, ruce. *Pravidla*: hráči sedí naproti sobě každý z jedné strany lavice, lokty zapřené o lavici, hráči se drží v propletených pěstích pravých rukou, mají palce proti sobě, silou se snaží přetlačovat a položit soupeřův palec ke svému ukazováku. V této hře jde o silový výkon, vítězí ten, komu se podaří přitlačit soupeřův palec. Hru mohou během přestávky či hodiny nesčetněkrát opakovat. *Podobné hry, situace*: páka, Bitka (č. 4). *Idea hry*: propletené ruce soupeřů vypovídají o jisté dávce důvěry, neboť podaná ruka ukazuje na to, že soupeř nemá zbraň, tudíž souboj nemůže být zákeřný, ale spíše hravý. Hrají-li proti sobě chlapec a dívka, je vítěz většinou již předem jistý, neboť chlapec mívá větší sílu než dívka. Přestože oba vědí, jak souboj dopadne, vstupují do něj. Očekávají tím spíše potvrzení dominantnosti mužství a submisivity ženství. Vstoupením do osobních zón druhého a vzájemná propletenost rukou oba uvádí do mileneckého kontaktu. Samotné tření palců i název hry v nás invokuje „francouzské“ líbání.

16. Hasiči

Jméno: Hasiči (jejich pojmenování). *Hráči*: většinou se hry účastní všichni, hraje se o přestávce. *Pomůcky*: láhev naplněná vodou s prodávavělou zátkou. *Herní pole*: tří-

da, venkovní prostor před školou. *Pravidla*: v této hře bojují všichni proti všem. Každý má svou láhev naplněnou vodou, kterou po sobě vzájemně stříkají. Úkolem je toho druhého co nejvíce postříkat vodou a sám sebe při tom uchránit. Vrcholem, nejlepším výkonem je vylít druhému vodu za krk. V této hře nejde o vítězství, ale o pobavení se, vybití energie. *Podobné hry, situace*: Koulování (č. 16), vybijená. *Idea hry*: hra je egoisticky zaměřená, hráč hraje jen sám za sebe, musí uchránit jen sebe a činí mu potěšení ostatní poškodit. Lze zde vycítit prvek agrese i sexuálního motivu. Vystřikování vody z lahví navozuje situaci ejakulace.

16. Koulování

Jméno: Koulování (jejich pojmenování). *Hráči*: většinou všichni; o přestávce. *Pomůcky*: sněhové koule. *Herní pole*: třída (zde se sněhové koule vyrábějí ze sněhu posbíraného z okenní římsy), venkovní prostor před školou. *Pravidla*: v této hře bojují všichni proti všem. Každý si vyrábí sněhové koule a snaží se jimi zasáhnout ostatní. *Podobné hry, situace*: Hasiči (č. 15), vybijená, střílení pistolí. *Idea hry*: po několika zdařených hodech může růst hráčovo sebevědomí, neboť každá správná trefa, znamená pro hráče (lovce) ulovenou trofej. Projevuje se zde agresivita, která se ve hře přetvoří do sociálně tolerované podoby.

17. Mrkaná

Jméno: Mrkaná (jejich pojmenování). *Hráči*: jen dvě stále tytéž dívky sedící spolu v jedné lavici; při vyučování. *Pomůcky*: oči. *Herní pole*: třída, prostor mezi očima obou hráček. *Pravidla*: hráčky sedí vedle sebe tváří v tvář; jde zde o to, aby se nepotkaly pohledem. Takže ve chvíli, kdy má jedna hráčka otevřené oči, ta druhá je musí mít zavřené. Po chvíli se pozice musí změnit – jedna otevřené oči zavře a druhá zavřené otevře. Při této výměně se však nesmí střetnout zrakem. Je náročné, náhodné vystihnout oka-

mžik, kdy ta druhá již oči zavřela. Proto tato hra netrvá déle jak 30 sec. Nejde zde o vítězství, ale o zkrácení si dlouhé chvíle při hodině. *Podobné hry, situace:* pumpa (potápění a vynořování se dvou a více hráčů), snaha o stydlivé a nenápadné pokukování po sympatické osobě druhého pohlaví. Dívání do očí (č. 12). *Idea hry:* projevuje se zde také určitá schopnost souhry a vytipování reakce druhého. Vzhledem k tomu, že tuto hru hrají nejlepší kamarádky, mohla by snaha nepotkat se pohledy vyjadřovat reakci na jejich nutný neustálý kontakt, být lékem na jejich „ponorkovou“ nemoc.

18. Podseknutí a přisouvání židle

Jméno: Podseknutí a přisouvání židle (naše pojmenování). *Hráči:* dva hráči (chlapci i dívky); při vyučování. *Pomůcky:* židle. *Herní pole:* třída, lavice, židle. *Pravidla:* hráč sedící v lavici za svým spolužákem ho při vyučování vyrušuje tím, že rukama uchopí židli, na jejímž okraji sedí spolužák, a prudce ji směrem k sobě sekne, čímž způsobí, že se spolužák ocitne spadlý pod lavici. Jinou variantou je, že svýma nohama či rukama silou zezadu zatlačí na židli a posune ji i se sedícím člověkem směrem k jeho lavici, ke které je přimáknut. *Podobné hry, situace:* podraz, nečekané strčení člověka do zad s následným pádem. *Idea hry:* zákeřné napadení zezadu s následnou manipulací. Tím, že je vpád nečekaný, a obrana proto minimální, je útok téměř vždy úspěšný.

19. Čmáraná

Jméno: Čmáraná (naše pojmenování). *Hráči:* neomezený počet (chlapci i dívky); při vyučování i o přestávce. *Pomůcky:* fixy, lavice, penály. *Herní pole:* třída, penály, lavice, těla. *Pravidla:* Hra začíná spontánně, kdy jeden hráč vyprovokuje hru a strhne k ní i ostatní. V této hře hráči pomocí fixů či lihověk „čmárají“ svým protihráčům po jejich tvářích, po penálech rozličné obrazy i nápisy. Poškozování se brání, snaží se úto-

ky odplácet; čmárají taktéž po lavicích – např. Nováková (pí. uč.) je koza! *Podobné hry, situace:* malování se primitivních kmenů, sprejeři. *Idea hry:* v případě čmáraní po lavicích a penálech jde o zviditelnění se agresivním a anonymním způsobem, poškození cizí věci, jde o vyjádření svého většinou negativního názoru, který by dotyčný nebyl schopen říci do očí. Při čmáraní na obličej jde o pokus druhého zošklivit, aby se již nestal objektem sexuálního zájmu jiného soka. Projevuje se zde i princip vlastnictví – označením předmětu či člověka je nárokováno jejich vlastnictví.

20. Odšťelování učitelky

Jméno: Odšťelování učitelky (naše pojmenování). *Hráči:* celá třída versus stará učitelka; při vyučování. *Pomůcky:* versatilka naplněná papírovými kuličkami, prak vyrobený z gumičky a kulatý odznak. *Herní pole:* třída. *Pravidla:* žáci vybaveni svými zbraněmi vystřelovali odvážně na starou učitelku, která u nich neměla žádnou autoritu, z praku nebo z versatilek kuličky, aby ji napálili a vychutnali si její bezradnost a bezmocnost (neschopnost?). Po té, co se jim podařilo „vystřelit“ učitelku ze školy, toto odšťelování teď vzájemně praktikují na sobě. *Podobné hry, situace:* střelení v boji, míření lovce na svou kořist. *Idea hry:* provokování autority, neschopnosti učitelky projevit svou moc rostla naopak moc žáků. Je zde viditelný prvek agresivity.

21. Strážci vesmíru

Jméno: Strážci vesmíru (jejich pojmenování). *Hráči:* pouze dívky; o přestávce. *Pomůcky:* hodinky jako vysílačka. *Herní pole:* třída, chodba. *Pravidla:* Tato hra je inspirována filmem Strážci vesmíru. Každá dívka má pro tuto hru svou přezdívku (např. Počurané prkýnko, Holá prdel aj.). Jedna dívka hru začne tím, že si přisune ruku s hodinkami k ústům a určitou přezdívkou dotyčnou přivolá: „Holá prdel, slyšíte se?“

Dotyčná taktéž do hodiněk potvrdí příjem a dále se spolu baví nesrozumitelným vydáváním zvuků. Spoluhráčka pak rozšiřuje spojení vyvoláním další hráčky, a ta pak další a další. Hra končí zvoněním na hodinu, nebo až je to přestane bavit. *Podobné hry, situace:* dorozumívání se pomocí vysílačky, zmatení jazyků v Babylóně, prozvánění mobilem (č. 22). *Idea hry:* napodobování zmíněného filmu. Jde zde také o spontánní navazování kontaktu (nikoliv o dorozumění).

22. Prozvánění mobilem

Jméno: Prozvánění mobilem (jejich pojmenování). *Hráči:* dva hráči; chlapci i dívky; při vyučování. *Pomůcky:* dva mobilní telefony. *Herní pole:* třída. *Pravidla:* dva hráči – vlastníci mobil si dávají o sobě vědět během vyučování tak, že si navzájem volají na mobil, nesmějí ho však nechat dlouho zvonit – jen jeden trylek. Mobil si spolužáci půjčují, takže koluje během vyučování třídou. Posílají si také SMS zprávy. *Podobné hry, situace:* Strážci vesmíru (č. 21), šepatání či posílání psaníček při vyučování. *Idea hry:* při této hře jde zřejmě o zkoušení učitelky, jak dlouho vydrží nechat si rušit žáky svůj projev. Žáci se snaží o navazování kontaktu mezi sebou, který je znemožňován jejich rozsazením do samostatných lavic. Dokazují autoritě, že svou vychytralostí překonají překážky a zůstanou dobrou partou.

23. Šibenice

Jméno: Šibenice (jejich pojmenování). *Hráči:* tři až čtyři hráči, chlapci i dívky; o přestávce. *Pomůcky:* tabule, křída. *Herní pole:* tabule ve třídě. *Pravidla:* jeden z hráčů si vymyslí nějaké slovo (podstatné jméno v 1. pádě) a na tabuli napíše jeho první a poslední písmenko, ostatní písmena vyznačí čárkami, napoví ostatním něco o charakteristice daného slova. Ostatní hráči mají společně uhodnout slovo. Postupně říkají jednotlivá písmenka, o kterých si myslí, že by slovo mohlo obsahovat. Pokud písmeno

uhodnou, je zapsáno na patřičné místo, pokud ne, je jim postupně stavěna šibenice. Jestliže hádající poznají slovo dříve, než by byli oběšeni (přimaloval by se panáček), vyhrávají. Ve vymýšlení slov se postupně střídají. Během přestávky se zahrají asi dvě hry. *Podobné hry, situace:* televizní hra Kolotoč. *Idea hry:* uplatnit své znalosti a intelektuální a kombinační schopnosti. Chybami stavěná šibenice je zde symbolem toho, že neznalost může vést ke smrti.

24. Básnění

Jméno: Básnění (naše pojmenování). *Hráči:* dva chlapci; o přestávce. *Pomůcky:* papír, tužka. *Herní pole:* třída, papír. *Pravidla:* dva chlapci sedí spolu v lavici, jeden napíše na papír jednu krátkou větu a pak dá papír druhému, aby k větě připsal vhodný verš. Tak na střídačku skládají báseň. Může se týkat čehokoliv, většinou je ale milostná a neobjevují se v ní vulgární témata. Své dílo sami ochotně zveřejňují a jsou na něj hrdí. *Podobné hry, situace:* poezie. *Idea hry:* jde jim o vyjádření niterných pocitů prostřednictvím veršů. Ukazují se tak před dívkami jakožto romantikové, což dívkám jejich věku velmi imponuje. Tímto způsobem tak vlastně „chodí“ za holkama ve dvou. Při hře jsou chlapci odkázáni jeden na druhého, neboť předešlý verš ovlivňuje vznik dalšího verše. Vzniká zde vzrušující napětí, jak se bude báseň dále vyvíjet.

25. Psaní třídního deníku

Jméno: Psaní třídního deníku (naše pojmenování). *Hráči:* celá třída; deník je psán o přestávce. *Pomůcky:* papír a tužka. *Herní pole:* třída, papír. Vzhledem k tomu, že se na psaní účastní všichni členové třídy, je mezi nimi určitou spojnicí, dokáží zde bez obav vyjádřit své názory, ironický přístup ke škole, již nazývají CVÚŽŠ (cvokárnou, ústavem, základní školou), k učitelkám, k životu i k sobě samým. Z tohoto ironického pohledu se však vymyká jediný oddíl, v němž je

výstřižek z časopisu o jejich studijním pobytu ve Francii. Deník je systematicky členěn na jednotlivé oddíly. Na titulní stránce je velký nápis „Milý deníčku!“, který vypoovídá o důvěrnostech, které do něj pisatelé vkládají. Chovají k němu úctu a jen tak někomu svá tajemství nesvěří. Na tuto skutečnost upozorňuje výrazný fosforově zelený nápis „Nedotýkat se – přísně tajné!“ Posledním upozorněním, které nese tato strana, je, že je nutno brát obsah deníku s rezervou, protože „má moc keců“. Je zde malými písmeny napsaný, ale dvakrát podtržený shluk písmen (JSTUTTM). Snažily jsme se dopátrat jeho významu, ale po té co byla svolána třídní porada, bylo rozhodnuto, že nám tuto svou šifru neodhalí.

Vstup do deníku je vymyšlen jako vstup do počítače k důvěrným a tajným datům, a to pouze po vložení správného hesla. V deníku je na několika místech ztvárněn třídní kolektiv jako soudržná parta. Jsou to jednak autogramy jednotlivých členů, do nichž každý autor vložil něco osobitého, originálnějšího, někdy i zakódovanou formou (např. JAKUB SLABÝ). Je zde patrný velký vliv módnosti angličtiny (např. Lenka Velká se podepsala jako Lenka Big) a amerických produktů, dále viz South Park. Je zde portréтовána formou karikatury celá třída i s třídní učitelkou. Tento fakt ukazuje na soudržnost třídy jakožto party, která mezi sebe přijímá i člověka, který svým věkem i funkcí by do skupiny nepatřil. Třída se ztotožnila s postavkami z filmu South Park, jenž je u mladé populace díky své vulgaritě a agresivitě. Tento film zaujal třídu natolik, že malou část textu přijali za svou hymnu: „*Shut your fucking face uncle fucka, You are a cock sucking ass licking uncle fucka, You are an uncle fucka, yes it's true, Nobody fucks uncles quite like you.*“ Tento text pro ně měl velkou přitažlivost díky zvýšenému výskytu vulgárních slov a formulací sexuálního cha-

rakteru, o nichž sami vědí, že nejsou vhodné. Jde zde o opojení ze zakázaného – „zakázané ovoce nejvíc chutná“. Verze v angličtině zmírňuje sílu daných slov. I když slibují překlad do češtiny na jiné stránce deníku, nenalezneme ho tam, protože na to zřejmě neměli odvahu.

Rubrika „Osobní zpověď“ obsahuje několik otázek, na něž se snaží originálním a hlavně vtipným způsobem zareagovat. Vedle odpovědi je každému v deníku dán i prostor na sebevyjádření prostřednictvím fotografií nebo ústřížků z časopisů. Vybíráme některé postřehy: Rubrika koníčků je pojmenována „prasátka“ – nejoblíbenějším dívčím prasátkem jsou kluci, tanec, hudba. Nejčastější odpovědi na otázku, jaké mají nejoblíbenější místo, je postel. Objevily se zde dvě otázky, které se týkají zvládnutí odloučení se od dětství: Překonal jsi strach z Polednice? a Jaký máš pocit, když ses odloučil se svou nejmilejší kačenkou? Většina žáků popisovala snahu o překonání strachu a pocity deprese z odloučení. Z toho vyplývá, že ještě nedošlo zcela k odpoutání se od dětství, i když jsou již jedním krokem v dospělosti (postel, erotické odpovědi).

Podrobněji se zde zmíníme o zpovědi Kuby, kterého v této práci velmi často citujeme. Zastává ve své třídě funkci šaška, jak to i on sám přiznává. To však na jedné straně s sebou přináší popularitu a slávu, ale na druhé straně ho nikdo nebere příliš vážně. Tak můžeme chápat nápis „hořkost slávy“, jež si zvolil jako doplněk své zpovědi. Na karikatuře je znázorněn s velkou hlavou plnou brilantních nápadů, avšak jeho smutné oči vypovídají o veselých šaších se smutnou duší. Svým slabým tělem stojí na surfovém prkně, které se zmitá ve vlnách rozbouřeného a žraloků plného moře. Žraloci mohou představovat konzumenty jeho vtipů, kteří se mohou cítit dotčeni jeho vtipky. Šašek se tak pohybuje „na tenkém leď“.

V obsahu deníku můžeme dále nalézt „hlodáky“ – ostré vtipy na blondýnky, sexualitu, AIDS, bezdomovce aj.; „třídni průsery“ – kreslené vyobrazení jednotlivých událostí bez slovního doprovodu; „lexikon učitelů“ – karikaturně vyobrazené podobizny; „třídni samospráva“ – v tomto oddíle jsou popsány jednotlivé „funkce“ žáků, a to jak oficiální funkce, tak i funkce smyšlené (např. miss natužené vlasy aj.), „čím chceš být?“ – tato rubrika je vyplněna jen jedním chlapcem (Kubou), který se chce stát novinářem nebo návrhářem oděvů; „citáty“ – tento oddíl obsahuje citáty, říkání a pravdy o životě a lásce.

Celkově lze říci, že psaním deníku dokazují své jazykové dovednosti a umění hrát si se slovy i jejich významy. Jsou orientováni na řeč. Rádi parodují a ironizují nejen své okolí, události, ale i sami sebe. Deník, který je společným tajemstvím, stvrzuje jejich soudržnost k partě. V něm také nalezneme pro dobrou partu nezbytného maskota, hymnu, přezdívky, tajná hesla a také byrokratický styl jeho vedení (např. obsah rubrik – osobní údaje o členech, předepsané otázky u osobních zpovědí, seznamy členů i učitelského sboru).

4. Analýza hry Velká pardubická

Při analýze této hry jsme primárně vycházeli z neobvyklého pohybu, který je uskutečňován při hře. Hráči jsou opojeni tímto nestandardním a vzrušujícím pohybem připomínajícím pohyb při pohlavním aktu. Velkou pardubickou můžeme vidět jako vybití narůstající sexuální energie, kterou žáci překypují. O tom, že jejich „hlavy jsou plné sexu“, nás přesvědčují zápisy v deníku třídy, zvláště hymna. Samotná vyzývavá poloha při obkročném posedu na židli připomíná připravenost k sexuálnímu styku, samotná jízda a rytmické pohyby při ní simulují

probíhající akt. Ke vzrušení přispívají i vzájemné dotyky při provozování oněch „divných“ pohybů. Vzrušivé dýchání v průběhu hry ještě umocňuje prožitek simulovaného sexu. Vítězství při dojetí do cíle navozuje pocity podobné orgasmu. Vezmeme-li v úvahu, že vedle sebe hrají chlapec s dívkou, může to v nich vyvolávat pocit souložení vedle sebe, ale ne zakázané „na sobě“. Vzhledem k tomu, že děti vědí o tabuizovanosti neslušných pohybů, prostřednictvím této hry je jejich přečin zalibizován. Touto hrou překračují hranice stydlivosti a slušnosti, dovolují si zde nemravná gesta, a to jen díky masce (mimikry), předstírání a díky závratí (il-linx).

Při této hře používáním židlí jakožto koní vzniká poměrně velký hluk, který vede k opojení hráčů. Hluku se také používalo při přechodových rituálech k zahánění zlých duchů, kteří by mohli jedince poškodit v jeho další životní cestě (např. rozbíjení talířů při svatebním obřadu).

Kromě sexuální linie, kterou lze zřetelně vyčíst z této hry, můžeme také díky názvu usuzovat na nápodobu dostihového zápolení, kdy se jen nejlepší kůň stává vítězem. V centru hry stojí jak zápas, boj o prvenství, tak také schopnost dojet k cíli, nezaleknout se překážek (ve hře nejsou překážkami příkopy ani hrazdy, ale např. malý prostor, složitost pohybu se židlí). Samotná účast na této hře je již znakem odvahy. Proto účastníci této hry jsou ostatními kladně hodnoceni.

Kůň byl vždy nejen symbolem šance na přežití, ale i symbolem bohatství a z něho vyplývající moci nad lidmi. Sedět na koni a ovládat ho v člověku také probouzí pocit nadvlády a nadřazenosti. Podíváme-li se do současnosti, prestiž vlastnit koně je nahrazena vlastnictvím rychlého auta (má hodně „koní“). Rychlá a opojná jízda jak na koni, tak i v autě je symbolem svobody, nezávis-

lého života, hodna obdivu druhých. Zpochybnění mužského jezdeckého umění při řízení auta se rovná zpochybnění jeho mužství i samotné sexuální výkonnosti.

Tato hra může v hráčích vzhledem k výše uvedeným skutečnostem vzbuzovat pocity neohroženosti, vlastnění, ovládání a nadřazenosti. Úslovím řečeno: „Být na koni“. Tyto pocity jsou důležité pro jejich krok k samostatnosti a odpoutání se od rodičů, dávají sílu ke vzdoru k autoritě. Překonání trasy ve hře může být symbolem překonání nelehkého přechodového období z dětství do dospělosti. Hluk při hře se stává nástrojem k překonání strachu ze vstupu do neznámého a pro ně nesrozumitelného světa dospělých. Provozujícím hlukem a možností poškození školního inventáře žáci pokoušejí své autority a zkouší, co vše si mohou dovolit. Riziko možného odhalení a následného trestu této hře přidává dobrodružný a vzrušující nádech.

Hru Velká pardubická jsme si vybraly jako představitelku her se sexuální tematikou. V hrách této třídy jsme našly výraznou sexuální linii. Jsou to v první řadě hry se zjevným sexuálním motivem, jejichž představitelkami je vedle hry Velká pardubická skupina her námi pojmenovaná „Kubovy“ hry. V nich jde hlavně o funkci škádlení, kterou je vyjádřen erotický zájem o druhou osobu. Při hrách Cuchání vlasů a Stahování gumiček dochází k eroticky laděným dotykům a navazování intimního kontaktu. Je v tom obsažen jednak agresivní prvek, kdy je dívka „znásilňována“, je okradena o své ozdoby ve vlasech, zbavena svého „věnečku“, a jednak prvek žertu a hry, kdy je věč-schována a hledána. Vytahováním spodního prádla dochází k nepřímým dotykům na intimních místech, které jako by ve fantazii dětí byly přímé. Celkově lze říci o hrách

se zjevným sexuálním motivem, že při nich vzniká stav tělesného vzrušení. Ve hře Velká pardubická je koitus přítomen jako fragment sexuálního aktu, ale ve skupinové simulaci. V „Kubových“ hrách se zjevnost sexuality objevuje jako předehra před aktem (např. vášně při cuchání vlasů, nepřímé dotyky na intimních místech).

Další kategorií jsou hry se sexuálním podtextem, v nichž sexualita není patrná na první pohled, z vnějšího chování. Sexuální motiv lze zde nalézt až po hlubší analýze. Ve hrách Házení předmětů oknem, Hod do koše a Hasiči jsme našly symboly pohlavních orgánů, při Čmárané je označován a tím přivlastněn sexuální idol. Hokej, Bitka a Sado maso slouží k potvrzení mužství, Básněním „chodí“ chlapci romanticky za dívkami. Psaním třídního deníku alibizují své tabuizované touhy, myšlenky a potřeby.

Souhrnně lze říci, že v této třídě se sexualita vyskytuje ve dvou podobách. Kvůli tabuizaci této tematiky ve formě zastřené, kterou lze zaznamenat u her hraných chlapci s děvčaty. Další formou vyjádření sexuality je její zjevnost. Tuto kategorii zastupují hry rozehrávané Kubou a Velká pardubická.

5. Taxonomie

V této tabulce jsou hry rozříděny podle toho, kdo je hraje: kluci, holky, nebo společně. Znakem * jsme označily hry, ve kterých vystupuje jako jediný iniciátor hry jeden chlapec jménem Kuba. Tato skupina her, jak to bude patrné z ostatních tabulek, tvoří v celém souboru her zvláštní skupinu, která se shoduje ve všech námi sledovaných bodech. Zvlášť jsme vyčlenily hry, které jsou typické pro dva hráče.

Tab. č. 1:

	Kluci	Holky	Společně	Typická pro dva
1. Baseball	-	-	+	-
2. Hokej	+	-	-	-
3. Velká pardubická	-	-	+	-
4. Bitka	+	-	-	-
5. Větrání tašky	-	-	+	-
6. Házení předmětů oknem	-	-	+	-
7. Stahování gumiček	-	-	++	+
8. Cuchání vlasů	-	-	++	+
9. Vytahování spodního prádla	-	-	++	+
10. Schovávání penálů	-	-	++	+
11. Hod do koše	-	-	+	-
12. Dívání do očí	-	-	+	+
13. Sado maso	+	-	-	+
14. Hra od Francouzů	-	-	+	+
15. Hasiči	-	-	+	-
16. Koulování	-	-	+	-
17. Mrkaná	-	+	-	+
18. Podseknutí a přísouvání židle	-	-	+	+
19. Čmáraná	-	-	+	-
20. Odšťelování učitelky	-	-	+	-
21. Strážci vesmíru	-	+	-	-
22. Prozvávání mobilem	-	-	+	+
23. Šibenice	-	-	+	-
24. Básnění	+	-	-	+
25. Psaní třídního deníku	-	-	+	-

Z tabulky je patrné, že většinu her ve třídě hrají společně kluci i holky. Vzhledem k vysokému počtu námi sesbíraných her, tvoří hry hrané buď jen dívkami, nebo jen chlapci překvapivě malé procento. Společně hrané hry jsou ukazatelem smílenosti této třídy.

Tuto skutečnost lze připsat malému počtu žáků ve třídě. Významná se ukázala skutečnost, že polovina z celkového počtu her je hrána pouze dvěma hráči. Tuto skutečnost vysokého výskytu duálních her jsme podrobily ještě užšímu třídění viz tab. č. 2.

Tab. č. 2:

Typické pro dva hráče	Měnící se dvojice	Dvojice Kuba + děvče	Stálé dvojice
4. Bitka	+	-	-
12. Dívání do očí	+	-	-
13. Sado Maso	+	-	-
14. Hra od Francouzů	+	-	-
22. Prozvávání mobilem	+	-	-
18. Podseknutí a přísouvání židle	+	-	-
7. Stahování gumiček	-	+	-
8. Cuchání vlasů	-	+	-
9. Vytahování spodního prádla	-	+	-
10. Schovávání penálu	-	+	-
17. Mrkaná	-	-	+ (dvě dívky)
24. Básnění	-	-	+ (dva chlapci)

V tomto třídění vystupují tři skupiny her typických pro dva hráče. První tvoří hry, při nichž se mění oba hráči při každé nové hře. Jde o souborové, agonální hry (mimo hru Prozvánění mobilem), kdy dochází k vyřizování si účtů tváří v tvář. (Kategorii agonálních her vyčleňujeme v následující tabulce.) Ve druhé skupině se mění pouze jeden hráč (dívka), přičemž protihráč je vždy stejný (Kuba) a jde o škádlení. Třetí skupinu zastupují dvojice, které jsou pro danou hru neměnné, a to jedna dvojice dívek (spíše forma souboje) a dvojice chlapců (forma partnerství).

Pro roztřídění her do následující tabulky jsme použily Cailloisovo dělení (Caillois 1998). Jedná se zde o to, zda ve hře jde o soutěž (agon), o náhodu (alea), o napodobování (mimikry), nebo o závrať (illinx).

Hry založené na principu *agon* mají podobu zápasu, v němž jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se tak utkají za ideálních podmínek. Soutěžení je vždy zaměřeno na jednu určitou vlastnost, která se prokazuje za existence jasných pravidel a bez zásahu a pomoci zvenčí. Hry typu *alea* naopak uvrhují hráče do určité pasivity, kdy jen osud, „Štěstěna“ má vliv na výsledek. Konečné vítězství je výhrou vybojovanou na osudu. Jedinou motivací pro hru je naděje na příznivou náhodu. Při hraní her typu *mimikry* se hráč sám stává iluzorní postavou, předstírá, stává se někým jiným. Pod maskou dočasně schovává svou vlastní osobnost a snaží se o to přesvědčit i druhé. Hry typu *illinx* jsou založené na oddávání se závratí, křeči, omámení, zkrátká stavů, které na čas mění lidské vnímání a přináší slast ze vzniklého vjemového zmatku.

Tab. č. 3:

	Agon	Alea	Mimikry	Illinx	Zjevný sex. motiv	Sexuální podtext
1. Baseball	+	-	-	-	-	-
2. Hokej	+	-	-	-	-	+
3. Velká pardubická	+	-	+	+	+	-
4. Bitka	+	-	-	+	-	+
5. Větrání tašky	+	-	-	-	-	-
6. Házení předmětů oknem	+	-	-	-	-	+
7. Stahování gumiček	-	-	-	-	+	-
8. Cuchání vlasů	-	-	-	-	+	-
9. Vytahování spodního prádla	-	-	-	-	+	-
10. Schovávání penálů	+	-	-	-	-	+
11. Hod do koše	+	-	-	-	-	+
12. Dívání do očí	+	-	-	+	-	-
13. Sado maso	+	-	-	-	-	+
14. Hra od Francouzů	+	-	-	-	-	-
15. Hasiči	+	-	-	-	-	+
16. Koulování	+	-	-	+	-	-
17. Mrkaná	-	+	-	-	-	-
18. Podseknutí a přísouvání židle	+	-	-	+	-	-
19. Čmáraná	+	-	+	-	-	+
20. Odstřelování učitelky	+	-	-	-	-	-
21. Strážci vesmíru	-	+	+	-	-	-
22. Prozvánění mobilem	-	+	-	-	-	-
23. Šibenice	+	-	-	-	-	-
24. Básnění	-	-	+	-	-	+
25. Psaní třídního deníku	+	-	+	-	-	+

Žáci této třídy hrají většinou soupeřivé hry (agon), ostatní skupiny jsou zastoupeny v malém počtu. To ukazuje na touhu a nutnost dětí tohoto období srovnávat své dovednosti a schopnosti s ostatními vrstevníky, aby tím získali obraz o sobě a své vlastní hodnotě.

Jelikož se nám nepodařilo některé hry přiřadit ani k jedné Caillioisově skupině, přiřadily bychom je proto ke hrám mající zjevný sexuální motiv. Jedná se o „Kubovy hry“. Vůči této skupině her jsme pak vymezily ta-

kovou kategorii her, ve které nenalzáme sexuální motiv viditelně přítomný v samotné hře, ale po hlubší analýze dané hry lze spatřit jistý sexuální podtext. Tento podtext nalzáme zhruba u jedné třetiny her z celkového počtu. Tuto kategorii her budeme více poznávat v tabulkách č. 5 a 6.

V tabulce č. 4 jsme se snažily postihnout hry z hlediska jejich složitosti, zda jsou na nižší, dětské úrovni (paidia), nebo zda jsou složitější organizované, s pravidly (ludus).

Tab. č. 4:

	Paidia	Ludus	Vítězství		Provokace	
			Ano / Ne		Spolužáků / Autority	
1. Baseball	-	+	+	-	-	-
2. Hokej	-	+	+	-	-	-
3. Velká pardubická	+	-	+	-	-	+
4. Bítka	-	+	+	-	-	-
5. Větrání tašky	+	-	-	+	+	-
6. Házet předmět oknem	-	+	+	-	-	-
7. Stahování gumiček	+	-	-	+	+	-
8. Cuchání vlasů	+	-	-	+	+	-
9. Vytahování spodního prádla	+	-	-	+	+	-
10. Schovávání penálů	+	-	-	+	+	-
11. Hod do koše	-	+	-	+	+	-
12. Dívání do očí	+	-	+	-	+	-
13. Sado maso	-	+	+	-	-	-
14. Hra od Francouzů	-	+	+	-	-	-
15. Hasiči	+	-	-	+	+	-
16. Koulování	+	-	-	+	+	-
17. Mrkaná	+	-	-	+	-	-
18. Podseknutí a přísouvání židle	+	-	-	+	+	-
19. Čmáraná	+	-	-	+	+	+
20. Odšťelování učitelky	+	-	-	+	-	+
21. Strážci vesmíru	+	-	-	+	-	-
22. Prozvánění mobilem	+	-	-	+	-	+
23. Šibenice	-	+	+	-	-	-
24. Básnění	-	+	-	+	-	-
25. Psaní třídního deníku	+	-	-	+	-	+

Zhruba polovina her je na úrovni paidia, složitější hry tvoří druhou polovinu. Tento stav ukazuje na rozporuplnost tohoto období, jež je přechodem od dětství k dospělosti. Děti této třídy stojí někde uprostřed sledované cesty.

Dalším kritériem třídění bylo, zda ve hře jde o vítězství nebo nikoli. Výsledky ukázaly, že o něj jde pouze v jedné třetině všech her.

Další jev, který jsme vyzorovaly, byly hry s provokativním záměrem. Těchto her

jsme našly 15, což v celkovém počtu her ukazuje na výraznou linii provokativních her. Provokace byla zaměřena buď na autoritu, nebo ve většině případů na spolužáky. Provokace autority je typickým projevem pubertálního vzduchu, provokace spolužáků je prostředkem k upozornění na sebe, k upoutání na svoji osobu hlavně ve vztahu k druhému pohlaví. V rámci party dochází při provokacích k menším škodám, čímž si odžívají potřebu dalšího ničení, vyřizují si ve hře své účty.

V tabulce lze postřehnout také významnou korelaci mezi provokativní formou hry a paidiou. Tento vzájemný vztah odkazuje na neorganizovanou úroveň provokace, na instinktivní odžití tenze, jež se v uzavřené skupině vytváří.

Tab. č. 5:

Sexuální podtext	Ludus	Vítěz
15. Hasiči	-	-
4. Bítka	+	+
6. Házání předmětů oknem	+	+
10. Schovávání penálů	-	-
11. Hod do koše	+	-
25. Psaní třídního deníku	+	-
13. Sado maso	+	+
24. Básnění	+	-
19. Čmáraná	-	-
2. Hokej	+	+

Tab. č. 5 staví hry se sexuálním podtextem do vztahu s organizovanějšími hrami s pravidly a s vítězstvím. Dá se říci, že tato skupina her je na úrovni ludus a nemusí jít vždy o vítězství. Složitější hry se svými pravidly a organizovaností se snaží zastřít tabuizovaný sexuální motiv, který pak není patrný na první pohled – na rozdíl od her se zjevným sexuálním motivem, který je na úrovni paidia, jak ukáže následující tabulka č. 6.

Tab. č. 6:

Bez sex. podtextu a bez zjevného sex. motivu nebo jen se zjevným sex. motivem*	Paidia	Vítěz
1. Baseball	-	+
7. Stahování gumiček*	+	-
8. Cuchání vlasů*	+	-
9. Vytahování spodního prádla*	+	-
14. Hra od Francouzů	-	+
12. Dívání do očí	+	+
16. Koulování	+	-
17. Mrkaná	+	-
18. Podseknutí a přísouvání židle	+	-
3. Velká pardubická*	+	+
20. Odstřelování učitelky	+	-
21. Strážci vesmíru	+	-
22. Prozvánění mobilem	+	-
23. Šibenice	-	+
5. Větrání tašky	+	-

Skupinu her bez sexuálního podtextu a bez zjevného sexuálního motivu včetně her se zjevným sexuálním motivem (v tabulce pro lepší orientaci označeny znakem *) jsme postavily do vztahu k jednoduché, dětské hře a netoužení po vítězství. Tyto dvě zdánlivě odlišné charakteristiky skupin her (bez sex. a zjevná sex.) jsou si podobné v tom, že u jedné skupiny sexualita není přítomna a u druhé skupiny je sexualita zpracovaná na dětské úrovni, neboť ještě není usměrněna do společensky tolerované formy.

V tabulce se potvrdila korelace skupiny těchto her s paidiou, s dětskou úrovní. V této skupině zřetelně nejde o vítězství.

6. Závěr

Charakterizujeme kulturu této třídy prostřednictvím souboru jejích her a podívejme se, jestli zde hrané hry odpovídají tomu, co se ve třídě žije.

Jak již bylo řečeno v úvodu, námi zkoumaná třída se skládá z malého počtu žáků s převahou dívek, což se projevuje v hrách

hraných oběma pohlavími. Přestože je početní převaha dívek, většinu her rozehrávají chlapci, ke kterým se dívky následně přidávají. O iniciátorech her svědčí i námi sebraný soubor her, jejichž charakteristiky odpovídají spíše hrám hraným chlapci. Dívky bývají ke hrám provokovány většinou vyrušením z jejich družného hovoru.

V celém souboru her jsme našli dvě základní linie, a to erotickou a linii provokativních her. Erotickou linii představují hry se zjevným a skrytým sexuálním motivem, kterým jsme se blíže věnovaly v kapitole Analýza hry. Linie provokace je zastoupena ve hrách, při nichž si spolužáci navzájem zcizují a případně poškozují osobní věci. Způsobením malé škody je předcházeno vzniku škody velké. Vezmeme-li v úvahu, že třída tvoří soudržnou partu, v níž je nepřipustné otevřené nepřátelství, ve hrách s touto charakteristikou se odžívá napětí a neshody uvnitř skupiny. Provokace nasměrovaná proti autoritě je v případě naší třídy umocňována skutečností, že jsou učitelé označováni za nejhorší – „tak proč bychom vám neodstřelili učitelku!“

Dále jsme zjistily, že většina her má agónální charakter, který jistě souvisí s převahou chlapeckých her. Chlapci mají větší tendenci srovnávat své výkony a dovednosti. V protikladu ke studijní intelektuální nesoutěživosti žáků ve třídě zde stojí jejich soutěživost ve fyzických výkonech.

Zkoumaná třída je svou strukturou zajímavá, vykazuje jasné znaky party. Nenalezly jsme zde žádný projev nepřátelství, pouze jen hravou soutěživost, do které je zahrnuta též jejich třídní učitelka. Třídní parta má svá tajemství vyjádřena v deníku, své přezdívkou, svá pravidla.

Ve třídě se objevuje významná postava Kuby, který se stává pojítkem mezi chlapeckými hrami a dívčí účastí ve hře. Ostatní chlapci mají tendenci se svými hrami zabývat nezávisle na dívkách, pokud však je účastníkem chlapecké hry Kuba, do hry jsou vtaženy i dívky. Kuba ale není v plné míře

přijímán ani chlapci, ani dívkami (ani ryba ani rak). Pro chlapce je příliš ženský – má obarvené a napomádované vlasy, zkrátka hezoun, pro dívky je příliš dětský, jeho provokování je pro ně přizemní, otravné a není chápáno jako mužné. Dívky ho vůbec nevnímají jako potenciálního milence. Zato o ostatních chlapcích ve třídě by již uvažovaly. Kuba ale svou provokací na sebe strhává pozornost dívek. Dalo by se říci, že stojí v centru, je šaškem třídy.

Třída je literárně zaměřena, viz psaní deníku a hraní si se slovy v něm, hra básnění. Tato záležitost není, jak by se dalo předpokládat, výsledkem jednotlivce, ale celé skupiny nebo aspoň dvojice hráčů. Vytvářet literární produkty předpokládá určitou souhru a spolupráci, která je v této třídě výrazně přítomna.

Zdá se nám, že zde dětská fantazie ustupuje nápodobě a parodizování postavíček z moderních seriálů (viz Strážci vesmíru, South Park, Simpsnovi) či ze světa počítačových her.

Repertoár jejich her z hlediska složitosti a organizovanosti také odpovídá věkovému období, ve kterém se nacházejí. Je to období puberty, chápáné jako přechod od dětství k dospělosti. V deníku lze jasně postihnout tento přechod. Vliv tohoto přechodu je patrný i v množství her se sexuálním nábojem, které tvoří jednu polovinu z celkového počtu her. Herní folklór zjištěný v této třídě koreluje jak s obdobím puberty, ve kterém se nacházejí, tak se vztahy k sobě navzájem a k učitelům.

Literatura:

CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha : Studio Ypsilon, 1998.

KUČERA, M. *Láska v jedenácti a dvanácti*. In *Pedagogika*, 1994, roč. 44, č. 1, s. 68–79.

KUČERA, M. *K problematice hry : příklad pubertální třídy*. In *Lidé města*, 1999, č. 1, s. 3–28.