

Hazardní hra  
jako černá díra sociálního vesmíru

**Nástin**  
**teoretických a metodologických předpokladů etnografického studia prostředí**  
**hazardní hry**

Diplomová práce pod vedením Mgr. Yasara Abu Ghoshe

**Michal Horáček**

(5308) Obecná antropologie – Fakulta humanitních studií University Karlovy

Praha, květen 2007

## **Obsah**

### ***Předmět výzkumu***

(003)

### ***Perspektivy: etnografické, sociologické, socio-historické a filosofické***

(005)

Svět hazardní hry jako černá díra sociálního vesmíru

(024)

Cesty k dominanci ne-herního paradigmatu: vytěsňování herního světa ze sociálního vesmíru a jeho proměna v černou díru

(029)

Instituce milosti

(036)

Aktéři hráčského světa jako oběti mentální poruchy ?

(044)

Pokus ne-hry asimilovat hru do vlastního paradigmatu

(047)

### ***Pojmová vymezení***

(056)

### ***Obyvatelé černé díry***

(060)

### ***Empirická kritika Záludné hry Clifforda Geertze***

(065)

### ***Hlavní metodologické principy***

(075)

Postupná proměna v aktéra

(080)

### ***Příloha: Použitá literatura***

(083)

### Předmět výzkumu

Vytýkáme-li si jako úkol studium prostředí hazardní hry, setkáváme se s teritoriem, které dosud nebylo antropologicky dostatečně popsáno.

Ačkoli antropologové (Geertz, Papataxiarchis, Allenová a další) určité pokusy podnikli, vždy se jednalo o svědectví pozorovatelů zvenčí; žádný badatel nepřesídlil mezi hazardní hráče natolik, aby plně pozastavil kulturní rozdíly a stal se jedním z nich. Z toho plyne řada stejných nedorozumění a omylů, jakých se v cizích krajích nevyhnutelně dopustí turista, jakkoli pro svůj pobyt předem vybavený akademickou erudicí. V případových studiích se každopádně setkáváme s popisy a „zjištěními,“ které mnohdy situaci spíše zamlží nežli prosvětlí.

Jedním z témat této eseje proto musí být jak *empirická kritika dosud uveřejněných případových studií hráčského prostředí* (obšírněji se pokusím zhodnotit tu patrně nejčastěji citovanou, Geertzovu Záludnou hru), tak posléze i *návrh metodologie, umožňující takový sběr a takové vyhodnocování etnografického materiálu*, který by z hráčského prostředí vytěžil smysluplnější poznatky.

Smysluplné a objevné přesídlení do prostředí hazardní hry je ovšem z mnoha důvodů mimořádně obtížné. Na takovou obtížnost poukazuje kdejaká studie kdejakého etnograficky zkoumaného prostředí, v našem případě je však kromě nutnosti se osobně a dlouhodobě vystavit nejen specifické radosti, ale i bolesti, nezbytné problematizovat i konvenční pojmové kategorie; přinejmenším přestat považovat zažitá pojmová určení za dostatečná – vyjeví se totiž jako vnitřně rozporná. Tuto *rozpornost* je nutné rozpoznat jak v kolokviálním používání, tak i *ve studiích těch společenských vědců, kteří „hru“ učinili předmětem svého soustředěného zájmu*; vyberu tři daleko nejcitovanější a očividně nejlivnější: práce Johana Huizingy, Eugena Finka a Rogera Cailloise. (A nejen tyto studie, těšící se z pověsti „klasiky,“ nýbrž i některé práce současné, jmenovitě z pera Gerdy Reithové či Jacksona Learse).

Ozřejmení povahy současného nakládání s pojmy „hra“ a povýtce „hazardní hra“ je nicméně jen jednou položkou úkolu, který si vytyčuji. Chci totiž **upozornit i na genezi zmíněných pojmů jako produktů diskursu**. Teprve **takto ozřejmené pojmy chci vztáhnout** (tedy nahlédnout jejich vztah) **k sociálním praktikám**. Až tehdy se vůči stávajícímu pojmovému uchopování „hry“ a „hazardní hry“ pokusím uplatnit kritiku, opřenu o empirická zjištění; současně se vyvaruji toho, co se v pojmovém určování termínu „hra“ jeví jako nejpodstatnější svízel – totiž toho, že toto pojmové určení nebývá vždy morálně neutrální. Následně pak navrhu *pojmová určení vlastní*; věřím, že pro vytyčený úkol *adekvátnější*. Teprve s jejich pomocí bude možné *hráčský svět vymezit* a porovnat jej s okolním technokraticky zkonstruovaným prostorem, aby se mohla ostřeji vyjevit jeho zvláštní *symbioticky-opoziční povaha, podléhající jiné logice*.

Je to logika specifická už jen proto, že *prostředí hazardních hráčů nepodléhá zákonům, tradičně považovaným za zákony formování „diskursu,“ nýbrž je vytyčováno praxí*. „Odhalování inteligibilních praktik nepodléhajících diskursu“ ovšem zajisté je, jak upozorňuje Roger Chartier, „složitým, nejistým podnikem provozovaným na hraně útesu. Vždy je ohrožováno pokušením zbavit se veškerých rozdílů mezi heteronomními, nicméně vzájemně propojenými logickými formami – na jedné straně těmi, které organizují výroky a na druhé těmi, které velí akci a konání<sup>1</sup>.“ Zmíněný rozdíl proto právě na vytčeném poli hodlám podržet vždy na zřeteli.

---

<sup>1</sup> Roger Chartier (1997): *On the Edge of the Cliff: History, Language, and Practices*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore. S. 1.

### Perspektivy: etnografické a sociologické

Z dosud uvedeného je nepochybně zřejmé, že ta etnografická perspektiva bádání, na kterou se chci soustředit, věnuje pozornost zejména neslyšeným, světu bezejmenných, nepodepsaným aktivitám plným jak tápání, tak zchytralosti, představivosti a humoru, jejichž prostřednictvím se slabí dennodenně snaží čelit silným. Je to pokus nechat tyto slabé promluvit, ovšem specifickým způsobem - mohu-li parafrázovat Jasquesa Ranciéra: „nechat slabé promluvit jako mlčící lidi<sup>2</sup>.“ V tom případě představuje hráčský svět pro takovou perspektivu badatelské pole par excellence, neboť se v něm pohybují „básníci“ – jakkoli tvořící nikoli pomocí slov, ale prostřednictvím svého konání -, objevitelé vlastních stezek v lese funkcionální racionality, v němž navzdory všem zákazům a sankcím zapalují své ohně. Ty ohně, z nichž každý je originálem, avšak všechny zažehává přání zahřát se teplem vědomí, že ve zmíněném lese se byť jen škrtnutí zápalkou nedovoluje. Podpalovače těchto ohňů je nesnadné sledovat; jejich tvořivost je nejen skrytá, ale zejména plná improvizace, ad-hoc přijímaných a stejně kvapně opouštěných taktik, nevyzpytatelných trajektorií. „Chycení v sítích disciplíny,“ jak říká Michel de Certeau, „tito aktéři a jejich praktiky ustavují síť antidisciplíny<sup>3</sup>.“

Pro hazardní hráče po mém soudu platí, co de Certeau připisuje jihoamerickým indiánům a jejich „vnitřní subverzi“ úspěchu španělských kolonizátorů: „Submisivní a dokonce svolní se svým podrobením, indiáni často udělali z rituálů, reprezentací a zákonů, které jim byly vnuceny, cosi jiného, než měli dobyvatelé na mysli; podřývali je nikoli odmítáním, nýbrž jejich užíváním s respektem k účelům *cizím* tomu systému, jenž nemohli než přijmout. Tak byli *Jinými* uvnitř té kolonizace, která je vnějškově asimilovala; bylo to jejich *používání* dominantního sociálního řádu co vychylovalo jeho sílu; unikali mu, aniž jej opouštěli<sup>4</sup>.“

---

<sup>2</sup> J. Rancier (1994): *The Names of History: On the Poetics of Knowledge*, University of Minnesota Press, Minneapolis. Citováno in Roger Chartier (1997). S. 3.

<sup>3</sup> Michel de Certeau (1984): *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, Berkeley.. S. XIV – XV.

<sup>4</sup> de Certeau, s. XIII.

Uvedený náhled je pro účely případové studie zvlášť šťastný<sup>5</sup>, protože ten hráčský svět, jehož zkoumání navrhuji zejména, byl situovaný v Československu mezi léty 1968-1993, tedy z převážné části v době, kdy i Češi a Slováci stáli před otázkou, jak si poradit s disciplinací (a tím i s „rituály, reprezentacemi a zákony“) převážně (nikoli docela, v tom je situace vrstevnatější) jim vnucenou cizí mocí. Celá společnost, ačkoli ji za to mnozí odsoudili a dosud odsuzují jako nehrdinskou, případně „švejkovskou,“ odporovala manipulativním mechanismům právě tím, že vůči nim jevila vnější konformitu – avšak takovým způsobem, aby jim unikala podobně, jako indiáni konkvistadorům. V ustavení hráčského světa se projevovala jedna z taktik, charakteristických pro rezervoár tohoto nekonečně mnohvrstevného odporu a z povahy věci „tichého“ vzdoru, potenciálně „slyšitelného“ povýtce antropologii – přičemž však nikdy nesmíme zapomínat na to, že se neopírala o podzemní organizaci a už vůbec ne o hierarchizovanou strukturu, ba ani o verbalizované, natož textově fixované „cíle“. Tu se nám ozvěnou ozývá *docta ignorantia*, „učená nevědomost“ Mikuláše Kusánského (inspirativní i pro myšlení Pierra Bourdieuho), kde aktéřská chytrost sama sebe za chytrost nepovažuje. Jinými slovy: nezáleží ani tak na tom, co si aktéři *myslí*, jako spíš na tom, co *dělají*. (Parafrázuji Kusánského: Odměnou za ctnost snad ani nemusí být pozdější nebe, už nyní jí však dozajista je samo ono ctnostné chování.) Do jaké míry je tento vztah k systému, který nelze porazit a odstranit, vědomý a do jaké míry intuitivní, uživatelský a ryze praktický je ovšem jednou z klíčových otázek, na něž by se antropologická práce měla pokusit odpovídat.

Svět hazardní hry (a zdaleka nikoli jen ten československý) je nadto jednou ze škvír, v němž historií nepozorované praktiky narušují technologické sítě, aniž by měly vlastní jeviště, ono foucaultovské *un lieu propre*; nejsou „někde“ a „někdy,“ nýbrž potenciálně všude a kdykoli – konkrétně tam a tehdy, kde a kdy aktéři konají.

Herní svět postrádá „svaté“ a jakékoli texty, stejně jako technologickou systematizaci; jeho diskursivní konfigurace je přinejlepším vratká. Přesto může být prostorem, z něhož vzejde nový vývoj, nebo alespoň sférou, kde jsou dosud čitelné stopy

---

<sup>5</sup> Konstatuji, že v březnu 2004 jsem v barokním chrámu, vystavěném z rozhodnutí conquistadorů na náměstí peruánského města Cuzco, viděl domorodým umělcem zhotovený obraz Poslední večeře Páně – Spasitel tu podával apoštolům největší *místní* pochoutku: morče.

některého z předchozích, pro historiky a zejména ideology uzavřených paradigmat. Obě tyto možnosti je při pozorování herního světa nutné bedlivě prozkoumat: není vyloučené, že mu budou – paradoxně - vlastní obě potenciality.

V každém případě je světu hazardních hráčů vlastní nejen to, že nemá striktně vyhrazené místo, ale jako sféra vzdoru vůči represivním aktivitám dominantního paradigmatu rezignuje především na to, co je pro tento „nepřátelský“ paradigmat konstitutivní, jmenovitě tedy na vztahy podřízenosti a nadřízenosti, na produkování čehokoli hmatatelného, na „zásluhy“ a hlavně na paměť. Vše, na čem záleží, je účast – a to taková účast, která jeví styl, tedy způsob pohybu neznámou krajinou, pohybu jedince bez bázně a hany, vzpurného aktéra, který nejen že nemá jméno, ale on jméno ani nechce (skrývá se za masku, která říká: „nejsem jménem“) a nechce ani „slávu,“ protože i ta by jej zavazovala a tím omezovala – chce jen pokračovat ve svém vzdorném pohybu a v co možná nekonečné participaci.

Pro náš úkol, jak vzápětí doložím, však nemohou vystačit jen ty teoretické koncepty a metodologické postupy, jimiž disponuje antropologie.

Kulturní a sociální antropologie má na rozdíl od sociologie především ten výměr, že nám podává zprávu o společnostech, které jsou jiné než ta naše. Avšak hazardní hráči nejsou domorodým etnikem jasně ohraničeným, řekněme, geografii podrobené říše Inků. Od narození do smrti žijí na tomtéž území jako ti, kteří by je případně chtěli pozorovat. Nadto mluví stejnou řečí, vykazují se stejnými občanskými průkazy, jsou pohřbíváni do stejných hrobů... Fyzický antropolog by u nich zjistil tytéž znaky jako u členů okolní populace.

Ty by nejspíš zjistil i u aktérů rozličných jiných prostředí, řekněme u londýnských prostitutek či příslušníků „polosvětů“ jakými jsou „galérky“ drobných kriminálních. I ti mohou používat specifický žargon či přímo argot, sdílet předivo jen jim známých příběhů a „operovat v represivním prostředí, kde musejí pracovat v izolaci prostřednictvím osobních sítí<sup>6</sup>,“ takové proto-intersubjektivní struktury však zpravidla

---

<sup>6</sup> Day, Sophie; Papataxiarchis, Euthymios; Stewart, Michael (1999): Consider the Lilies of the Field – Marginal People who Live for the Moment. Westview Press, Oxford, UK., S. 9.

vytvářejí aktéři společensky marginalizovaní, žijící „na okraji.“ Jako takoví jsou sice poněkud obtížnější, ale přesto vposledku „viditelní,“ a proto jsou i předmětem zájmu sociálních pracovníků, kriminalistů, specialistů v oboru venerických chorob, případně etnografů. Avšak u hazardních hráčů by badatel pracující s takovými kritérii jakými jsou vzdělání, sociální původ, povolání, vyznání, politické afiliace, zdravotní stav či příjem zjistil jen to, že získané proměnné se valně neliší od proměnných, získaných při studiu agregátu všech (mužských) občanů (v našem případě Československa). Hazardní hráči vesměs „na okraji“ (přijmeme-li na okamžik pouze dvojrozměrné vnímání sociálního prostoru jako plochy) nežijí. A to dokonce ani na opačném „okraji,“ který může tvořit „jet-set,“ „smetánka,“ či jinak označované agregáty kulturně konstruovaných protagonistů určitého sociálního prostoru; žijí uprostřed něho, respektive po celém jeho „teritoriu.“ Svět hazardní hry proto z tohoto pohledu očividně patří do „naší,“ nikoli do „jiné“ společnosti.

Můžeme tedy postulovaný „svět,“ svět hazardní hry, antropologicky vůbec zkoumat ?

Skutečnost, že se o takové zkoumání ve vlastní případové studii pokusím naznačuje, že v takovou možnost věřím. Stojí-li však badatel před nutností zkonstruovat model herního světa, nesmí předstírat, že je svou konstrukci schopen vybudovat na pravidelnostech vyjevovaných statisticky verifikovatelnými daty – na to je materiál jeho pozorování příliš těkavý, impulzivní, mnohotvárný, zlomkový a stále se skrývající (nejen před „jinými,“ ale obvykle i před „svými“ – hazardní hráč ani nemůže chtít chovat se tak, aby jeho chování bylo očekávatelné.). Badatelsky lze doufat jen v seznámení se s (vždy nepsanými) pravidly, které ustavují naprosto specifickou logiku, či ještě spíš nabízejí svérázný kompas, podle jehož mihotající se, charakteristicky neklidné střelky aktéři směřují své chování. Poznáme-li – a víc než to: osvojíme-li si – tato pravidla, můžeme se pokusit k nim pozorované praktiky vztáhnout a tak udělat první krok k tomu, abychom herní svět pochopili.

Cesta za porozuměním „kompasu“ směřujícího participativní existenci člověka jako hazardního hráče musí být dlouhá. Už po prvních krocích nicméně narazíme na instituci označovanou jako *significant*, případně *relevant other* (rozhodující jiný), respektive na její nápadnou absenci. Zmíněnou instituci ve společenských



vědách ztělesňují osoby, které jsou z hlediska jednotlivce důležité pro jeho pochopení a přijetí sociálních norem. Avšak každý, kdo by chtěl hazardnímu hráči cokoli vyprávět o sociálních normách ne-hráčského světa by pochodil ještě méně než ti, kteří se tyto normy s tak dojemným neúspěchem pokoušejí ozřejmit a vnutit například Romům. Ne-hráč je z pohledu hráče jako výsostně „jiný“ vždy totálně *insignifikantní*, *irelevantní*, úplně nerozhodující. Jedním z důvodů, proč člověk uniká z ne-hráčského světa do hráčského je právě ten, že zmíněné *significant others* nechce ani slyšet, natož vyslyšet.

Také do významového přediva inter-subjektivní struktury vytvářené hazardními hráči je však nutné aktérsky nějak proniknout, a tak se badatelsky vnucuje otázka: nalezneme *uvnitř* hráčského světa nějaké *significant others*, odhalíme i v něm nějaké „dospělé,“ kteří by „děti“ chránili, odměňovali a trestali v obavě, že jinak takové „dítě“ zakrní, v plnohodnotného hráče se nevyvine, a tak budoucnost hráčského světa ohroží ?

Každopádně soudím, že v hráčském světě platí Barthova *askribce*, ovšem výhradně tam, kde autor hovoří o *self-askribci*. Ta zdůrazňuje „volbu, kterou člověk provádí ovlivňován jistými omezeními a pobídkami<sup>7</sup>.“ Vyučují o omezeních a pobídkách, které v *self-askribci* vytvářeném hráčském světě volbu usměrňují, zmínění *significant others*? Jestliže ano, jak to dělají?.

V předmluvě ke klasickému sborníku *Ethnic Groups and Boundaries* mluví Frederik Barth o „identifikaci jiné osoby jako spolučlena skupiny vyžadující sdílení kritérií pro evaluaci a posuzování.“ Lze připustit, že součástí této *self-askribce* může být i „dichotomizace jiných jako cizinců, která vyžaduje uznání limitů sdíleného porozumění a rozdílů v kritériích pro posuzování hodnot a chování<sup>8</sup>.“ Avšak Barthem editovaný sborník se nezaměřuje jen na to, jak určitá skupina připisuje vlastnosti sama sobě a staví je proti vlastnostem, které připisuje jiným - Barthovo vyjednávání o hranicích vždy probíhá *mezi* skupinami lidí. Zásadním argumentem je tu *interdependence*, *vzájemná závislost* takových (u Bartha „etnických“) skupin. Jako vzájemně závislé jsou pak

<sup>7 7</sup> F.Barth (1966): *Models of Social Organization*, Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, Occasion Paper no. 23. S. 2, 5.

<sup>8 8</sup> F.Barth (1998): *Ethnic Groups and Boundaries*, Waveland Press, Long Grove, Illinois. S. 15.

skupiny produktem nejen self-askribce – připisování vlastností sobě, případně jiným – nýbrž také askribce – a tu se jedná o to připisování vlastností, které provádějí ti druhí.

Barthův transakcionalismus pak obecně říká, že mezilidské vztahy vyžadují *reciprocitu*. „Strany se během interakce systematicky snaží zajistit si to, že hodnota, kterou mají získat, je větší či aspoň rovna té hodnotě, kterou ztrácejí“.<sup>9</sup>

Jenže ne-hráčský svět jednak není na tom hráčském závislý ani v nejmenším, jednak s ním nic nechce směřovat. Jeho aktéři ho nezajímají. Posuzuje-li je, pak jen jako aktéry svého vlastního, ne-hráčského světa (Dodržují jeho zákony ?, Dávají se pohrbít po způsobu ostatních ? Netrpí nějakou duševní poruchou ?...atd). Hráčský svět na tom ne-hráčském naopak do jisté míry závisí (médiem i cílem hry jsou peníze, platné a kýžené i v „normálním“ světě), ovšem zpravidla tak, aby se o této závislosti ne-hráčský svět nedozvěděl. Nemá-li se dozvědět, nemůže docházet ani k žádnému vyjednávání.

Na zkoumání případů, které by uvedenou tezi potvrdily či vyvrátily, je nutné se zaměřit zvláště pozorně. Vyjednávají hráči s ne-hráči o hranicích mezi oběma světy ? Anebo budou hráči tyto hranice ze všech sil popírat, a tak sami ochotně zahlazovat do té chvíle, než je znovu „čistej vzduch“ ?

Druhou z uvedených možností může napohled podryvat ta skutečnost (které bude nutné se v případové studii rovněž věnovat), že hráči skrytě touží po tom, aby je ne-hráči, dichotomizovaní „cizinci“, pronásledovali: ničím jiným si jinakost, kterou si připisují, nemohou potvrdit průkazněji. Avšak i během policejní razie, ba i při těch výjimečných případech, že jsou předvedeni na policejní stanici (ačkoli z pohledu policie zpravidla ne kvůli tomu, že hrají, ale že jsou „nějací divní“, takže může být rozumné si je trochu „oťuknout“) zůstane tato self-askribce skrytá; „cizincům“ se hráči vždycky vykáží jako ne-hráči. Teprve později, mezi sebou, se podělí o svůj triumf – zase ty cizince „doběhli.“ Tím jsou hraniční milníky opět vztyčeny, ovšem viditelné a smysluplné jen při pohledu z jedné strany.

Pochopitelně že i londýnské prostitutky či drogoví dealeři z newyorského El Barria se policii a dalším orgánům státní moci prezentují jako ne-prostitutky a ne-dealeři, o tentýž případ se však nejedná. Prostitutky a dealeři sice možná pobývají na okraji sociálního prostoru, pořád jsou však jeho součástí. Mají vesměs podobné cíle (například

---

<sup>9</sup> Barth (1966), s. 4.

získat jmění či aspoň prostředky k životu) jako zbytek společnosti. Vyhýbají se jen plnění zákonných norem, paradigma však sdílí. Žijí v časových, prostorových, morálních a symbolických rozměrech, které reflektují lidskou existenciální tíži. Jenže hazardní hráči se z onoho paradigmatu dramaticky vyvazují, jsou věrni paradigmatu vlastnímu, zásadně jinému – v něm například neplatí ekonomické a symbolické kapitály platné v tom nehráčském, tedy, jak už jsem předeslal, nutnost ustavovat hierarchii, používat paměť, cokoli produkovat...atd. Dimenze jejich života reflektují *self-invented* stav existenciální beztíže.

Mimochodem: Je „touha dosáhnout existenciální beztíže“ nutně patologická? Z hlediska ne-hráčského světa nepochybně – ten sice nezná (tím méně nepředpojatě zkoumá) hráčský svět, k „případům onemocnění“ svých vlastních aktérů se nicméně (nejen ústy psychiatrů) vyjadřuje. Tvrdí, že choroba – nejednou přímo charakterizovaná jako „porucha“ - nešťastného jednotlivce spočívá v tom, že nezná či nechápe motivy svých vlastních činů. Nezná-li a nechápe, musí poznat a pochopit: tak se „uzdraví“ a za své činy může být „odpovědný“ způsobem, jakým ne-hráčský svět odpovědnosti rozumí. Jenže hazardní hráč obvykle zná a chápe dokonale - a právě ta znalost a to pochopení jsou jinými slovy pro zmíněnou self-askribci, pro vytváření specifického obsahu herního světa.

Hráčský svět, abychom jej za „svět“ mohli považovat, musí být *ohraničen*. Tvrdím, že je - tím, kde jsou inter-subjektivně vytvářené významy ještě sdíleny a kde už sdíleny nejsou. Ti, kteří se sebe-vynalézají jako hráči, nepochybně jeví sklon k elitářství. Pohybují se ve sféře toho, co vnímají jako řád; za jeho hranicemi vidí chaos, případně náhražkový řád „barbarů“, kterým například pro ustavení dohod nestačí hráčské slovo, ale vyžadují formální smlouvy, jež ovšem navzdory vši „závaznosti“ jsou náchylní kdykoli porušit. „Barbaři“ nevyznávají to, co Řekové postulovali jako vrcholnou ctnost *sofrosyné*, uměřenost; se svými úspěchy a zisky se halasně pyšní, nad neúspěchy a ztrátami lamentují... A mnoho jiného (co musí být jako předmět badatelského zájmu zachyceno v případové studii).

Barthovsky pojaté „hranice“ jsou tedy v případě hráčského světa problematické jen na pohled, jen proto, že jiný vlivný náhled určuje „jiné“ jako to, co podléhá naší zkušenosti odporu. Svět hazardní hry si sice uchovává hranice tak pružné, že hranicemi

napohled být přestávají, protože zjevně ničemu a nikomu neodporují - právě proto však může být Barthův generativní model (učí, že „pro vysvětlení formy potřebujeme objevit a popsat ty procesy, které formu vytvářejí<sup>10</sup>“) pro náš případ relativně nejvýhodnější. A to přinejmenším kvůli tomu, že říká: skupinová self-askribce přežívá dokonce i v tom případě, že se její členové přes „hranice“ pohybují a sdílejí identitu s lidmi náležejícími k více než jedné skupině.

Z barthovské – a tedy, řekl bych, ryze kulturně antropologické - perspektivy se tedy můžeme ptát: Jak aktéři (hráči) vytvářejí formu (hru) ?

Z protikladných perspektiv – tedy za použití těch teoretických modelů, které vymezují societu například jako morální systém sestávající z pravidel a norem, práv a povinností, jimž se lidé ve větší či menší míře podrobují a jako apriori nevidí aktéra a jeho volby, nýbrž za logická apriori považují „společenské formy,“ můžeme naopak položit otázku: není to spíše forma (hra), která vytváří své aktéry (hráče) ?

Dříve než se tuto perspektivu pokusíme prozkoumat, je třeba konstatovat: Jsou-li hranice nějakého „světa“ nejen viditelné, ale i platné jen z jedné strany, ani jeho antropologické zkoumání nemůže mít větší, než poloviční ambice. V tom případě bude nutné čerpat další část poznání z pozic sociologie. Ta se nezaměřuje na „jinou,“ nýbrž na „naší“ společnost; ať si hráči konstruují svou jinakost jakkoli, pro „nás“ není taková konstrukce závazná, „my“ je budeme konstruovat jako sice specifické, ale substanciálně ne-jiné.

Přistoupíme-li na takové východisko, narazíme ovšem na problémy ještě mnohem závažnější než byly ty, na něž jsme narazili jako antropologové.

Sociologie se soustředí nikoli na to, že se lidé sdružují (to je pro ni výchozí epistemologickou pozicí), nýbrž na to, jak a proč se sdružují, tedy organizují ve společnosti. A protože fundamentální vlastností společenských organizací je struktura, musíme se ptát na „vzájemný vztah entit a sdružených entit, případně na trvalé či relativně stabilní vzorce chování a vztahů uvnitř sociálního systému.“ Takový náhled

---

<sup>10</sup> Barth ( 1966):. 5.

vychází z myšlenky, že „společnost je vytvářena strukturálními vztahy skupin nebo rolí s různou funkcí, smyslem a cílem<sup>11</sup>.“

Budeme-li však chtít zkoumat jako součást strukturovaného celku společnosti právě hazardní hráče, nikam se nedostaneme. Z tohoto pohledu sice nevidíme žádné „hraniční kameny,“ nevidíme však ani své aktéry. Právě to po mém soudu brání zařazení „hráčského světa“ do jinak se přímo nabízejících sociologických kategorií jako je „subkultura“ či ještě spíše „kontrakultura.“ Takové kategorie jsou definovány kvalitami nejen například politickými či náboženskými, ale i estetickými („Vnitřní sepjetí s pojmem řádu snad způsobuje, že hra leží z valné části v estetické oblasti,“ říká holandský teoretik kultury Johan Huizinga<sup>12</sup>.) Nadto tyto kvality bývají v přímé opozici k hodnotám vyznávaným širší společností, která je obklopuje – a právě na základě této charakteristiky bychom hráčský svět mohli mezi subkultury/kontrakultury zařadit. Jenže zmíněné „kultury“ charakterizuje i to, že jsou nejen viditelné, ale samy se touží maximálně zviditelnit, aby mohly šokovat a svůj „protest“ vmést většinové společnosti do tváře. Ve své „antropologické bibli hnutí punk“ říká například Dick Hebdige: „punk je o tom válet se v blátě a rvát a tak se stát silným<sup>13</sup>.“ Kdo chce šokovat, musí být slyšet i vidět, musí produkovat distinktní, do očí bijící „styl.“ Bije-li však distinktní styl do očí těch, vůči nimž deklaruje svůj „protest,“ dostatečně, zpravidla se dostane do hledáčku podnikatelského prostředí. A jelikož určití klienti stále očekávají cosi nového a „cool,“ lze z takové distinktní kontrakultury komerčně mnoho vytěžit – a tak se z původně šokujícího stylu nemnohých často posléze stane konvenční styl nespočetných; jako právě ve výmluvném případě punku.

Hráčský svět však nemá ani vlastní hudbu, ani styl oblékání či účesů. Okolnímu světu nechce nic „vmetat do tváře,“ ani spektakulárně, ani jakkoli jinak. Jeho „kontra“ je tiché, o to však zavilejší a pevněji založené. Odpor hry vůči ne-hře musí trvat – proto je nutné učinit ho neviditelným.

---

<sup>11</sup> N. Abercrombie, S. Hill and B. S. Turner (2000) 'Social structure' in *The Penguin Dictionary of Sociology*, 4th edition, Londýn, . S. 326–327.

<sup>12</sup> J.Huizinga (2000): *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Nakladatelství Dauphin, Edice Studie, Praha. Strana 21.

<sup>13</sup> D.Hebdige (1981): *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge, Los Angeles,. Citováno v Los Angeles Times, 20.4.1981

Pro etnografa to je – doslova – fantastická situace. Hráčský svět přijme člověka velice snadno – avšak pouze jako hráče. Jako etnografa nikdy. Přirovnal bych tu situaci k pohledu, jehož je schopen „normální svět“ hledící ve slavné dětské knížce o Harrym Potterovi na aktéry světa „kouzelníků“:

*„ Prostě mám v jedenáct hodin nastoupit do vlaku, který odjíždí z nástupiště devět a tři čtvrtě, ‘ četl Harry.*

*Teta i strýc vytřeštili oči.*

*‘ Z kterého nástupiště ? ‘*

*‘ Číslo devět a tři čtvrtě. ‘*

*‘ Nemluv hlouposti, ‘ řekl strýc Vernon, ‘ žádné nástupiště devět a tři čtvrtě není<sup>14</sup>. ‘ ‘ ‘*

Jenže nástupiště číslo devět a tři čtvrtě „je,“ stejně jako „jsou“ ti, kteří příchodem do jeho prostoru rázem pohledu ostatních mizí za horizont událostí (výraz, který stojí za to podržet v paměti). Prostor i aktéři těm, kteří *patří* ke kouzelnickému světu (tedy nikoli těm, kteří ho chtějí „pozorovat“), viditelní jsou. „Kouzelníkům“ je patrná i jeho brána, všem jiným neviditelná, nepochopitelná, nepřijatelná. Kdo z „normálního“ světa tedy může doufat, že bude „kouzelníky“ sociologicky pozorovat ?

Jen ten, kdo je také „kouzelníkem.“

Jako metodologická premisa výzkumu ve společenských vědách je snad takové zjištění poněkud nezvyklé, chci však argumentovat, že pro bádání ve svrchovaně nekonvenčním hráčském světě je nejen vědecky poctivé, ale – má-li přinést nějaká skutečná zjištění - i jediné možné.

Bádání v hráčském světě, ať už antropologické nebo sociologické, se tedy vzpírá konvenční metodologii. Přinejmenším to přináší paradoxy: Barthova metoda není plně adekvátní, mnoho však může přinést „radikální Barth“: zdůrazníme-li *volbu* aktéra (nikoli moc determinujících struktur), ovšem zase specifickou: takovou, která se participativně provádí bez ohledu na cokoli jiného, nežli je právě ona participace. A podobně můžeme pracovat nikoli s askribcí (připisování vlastností jinými), nýbrž pouze se self-askribcí, nicméně opět jen v radikálním smyslu.

---

<sup>14</sup> J.K.Rowlingová (2000), Harry Potter a kámen mudrců. Albatros, Praha. S. 88.

Na druhé straně není nemožné použít klasického Pierra Bourdieua, jehož „sociální prostor je skutečně ta první a poslední realita, protože rozhoduje dokonce i o tom, jakou představu o něm sociální činitelé mají<sup>15</sup>.“

Tak jako se „kouzelnické“ nástupiště číslo devět a tři čtvrtě nachází v prostoru „normálního“ nádraží, také hráčský svět můžeme vnímat jako pole „normálního“ sociálního prostoru – je však nutné nahlédnout a pochopit, že vůči ne-hráčskému světu jeví ten hráčský dvojdomou, opozičně-symbiotickou povahu. Jak opozici, tak symbiózu lze ovšem ustavit pouze ve vztahu k něčemu již existujícímu, a tak je třeba se zeptat: Do jaké míry obecný sociální prostor rozhoduje o ustavení a udržování toho zvláštního ?

Nedomnívám se, že přinejmenším ten hráčský svět, který jsem si vytkl za cíl svého zkoumání, by byl totální idiosynkasií, byť se rozprostíral jen v jedné malé zemi, v žádném okamžiku „neplatil“ pro více než několik tisíc aktérů a zřejmě netrval o mnoho déle, než nějakých sto či dvě stě let. A předpokládám, že podobné světy se nacházejí i na jiných místech mapy lidských vztahů, neboť i jinde se musejí nalézat lidé toužící po tom, co považují za „svobodu“ nekontaminovanou „represivní“ strukturou okolních společenství tak fanaticky, že jsou své touze ochotni tak mnoho (a s takovým entusiasmem) obětovat - v první řadě to, čeho si okolní společenství cení nejvíce. Je-li něco všeobecně považováno za „cenné,“ jde zřejmě o jednu z Bourdieuových vlastností sociálního prostoru, který generuje „představy, které o něm sociální činitelé mají.“ Nakládání s touto „představou“ uvnitř specifického pole hráčského světa je pak tím, co zmíněnou opozici a zmíněnou symbiózu zakládá především.

Pierre Bourdieu by však mohl být zvláště přínosný v tom, co je pro hráčský svět nejtypičtější: ačkoli tento prostor nikdo nevlastní, ačkoli postrádá (a usilovně potlačuje) hierarchii a jakékoli „mocenské vztahy,“ přece je v něčem ukotven a něčím spravován – a to jak podrobnými herními pravidly, tak – a hlavně - řádem samotné hry (což nejsou totožné věci). Vposledku to tedy může být ona „hra,“ co lze nahlédnout jako „kulturní praktiku,“ *kolem níž* se určití lidé shromažďují a tak zakládají zvláštní sociální skupinu. Tato „základna,“ říká o řádu hry Huizinga, „je daná neotřesitelně<sup>16</sup>.“ Vůči pravidlům a hernímu řádu žádná hráčská „svoboda“ neexistuje, vůči nim nelze projevit nejen vzdor,

<sup>15</sup> P.Bourdieu (1998): Teorie jednání. Karolinum, Praha. S. 20.

<sup>16</sup> Huizinga, s. 22.

ale ani skepsi. Podílejí se tedy opět na citované bourdieouvské „realitě rozhodující o tom, jaké představy sociální činitelé o sociálním prostoru mají.“ A nadto hru nelze ničit nejen neúctou k pravidlům, ale ani nedostatečnou vážností (Huizinga cituje Franze Boase, jehož Mamalekalové krutě trestají narušení posvátného úkonu hry byť jen „smíchem či zakašláním<sup>17</sup>“), novátorstvím nebo konáním inspirovaným „svědomím.“ Aktéři mohou sdílet pocit pobytu „v jakémisi výjimečném postavení, ve společném odlišení se od jiných, ve vymanění se z obecných norem a v uchování *kouzla*<sup>18</sup>“ jen tehdy, poddají-li se plně vládě hry. Poddají-li se a participují... A právě tady by našemu zkoumání především radikální, *practice-oriented* Bourdieu mohl být cennou inspirací.

Už samo klíčové, především heuristicky mohutné dílo francouzského myslitele, nazvané *The Logic of Practice*<sup>19</sup>, bychom totiž po mém soudu mohli směle přejmenovat na *The Logic of Play* – přinejmenším do té míry, v níž sám autor charakterizuje svůj nejznámější termín – *habitus* – jako „cit pro hru,“ přičemž tento smysl se vztahuje k iminentní budoucnosti, je smyslem aktéra pro směr, smyslem usměrňujícím jednání nikoli podle toho, co aktér vidí, nýbrž podle toho, co před-vídá, anticipuje anticipaci ostatních aktérů (apriori ustavené) hry.

Stejně jako Joan Rowlingová a jako Johan Huizinga, i Pierre Bourdieu používá metafory „kouzla“ :

„Urgentnost, která je právem považována za jednu ze základních vlastností praxe, je produktem *hraní hry* a výskytu v budoucnosti, kterou implikuje. Stačí stát po způsobu pozorovatele mimo *hru*, aby byla odvanuta urgentnost, lákavost, hrozivost a všechny kroky, které je nezbytné podniknout – tedy všechno to, co ustavuje skutečný, skutečně obývaný (lived-in) svět. Pouze pro toho, kdo se stáhne ze *hry* úplně, kdo naprosto rozbije *kouzlo, ilusio*, může být časová souslednost viděna jako čirá diskontinuita a svět se jevit jako absurdita současnosti bez budoucnosti, a proto beze smyslu<sup>20</sup>.“

---

<sup>17</sup> Huizinga, s. 87.

<sup>18</sup> Huizinga, s. 23. Podotýkám, že *zde a v dalších částech této eseje používám grafické zdůraznění určitých výrazů, které v původním textu nefiguruje.*

<sup>19</sup> P. Bourdieu (1990): *The Logic of Practice*, Stanford University Press, Stanford. (Původní francouzské vydání se uskutečnilo v roce 1980 v Les Éditions de Minuit pod titulem *Le sens pratique*, Praktický smysl).

<sup>20</sup> Bourdieu (1990) s. 82.



Uvedené věty považuji za oprávněné varování, zejména korunuje-li je Bourdieu: „Člověk nemá nejmenší šanci podat vědecký výčet praxe, není-li si vědom účinků, jež vědecká praxe produkuje pouhou totalizací (...) Badatel je v nebezpečí podlehnout všem mýlkám plynoucím ze sklonu zaměřovat aktérovo hledisko s pozorovatelovým, například při hledání odpovědí na pozorovatelovy otázky, které si praxe nikdy neklade, neboť nemá potřebu si je klást<sup>21</sup>.“

Tak se dostáváme k praxi, a to zejména k takovým „praktikám, které mají cíl samy v sobě a jsou ospravedlňovány tím, že se provozují (...) a možná nemají ani jiný smysl ani jinou funkci nežli tu, kterou implikuje jejich vlastní existence<sup>22</sup>.“ Je to praxe, která má „jinou logiku, nežli má logika logikova.<sup>23</sup>“ Soudím, že právě ve světě, který není „herním“ odvozeně či přeneseně, nýbrž primárně, lze Bourdieuova zjištění nejlépe testovat – například zaměřením pozornosti na to, jaké povahy je ta logika lišící se od „logiky logikovy.“ Předpokládám, že logika herního světa bude determinována už tím, že hráč se musí rozhodovat na místě, „z jedné vody načisto,“ „z první dobré“ (a mohli bychom tu uvést nespočet dalších podobně výstižných idiomů), tedy za podmínek, které vylučují vzdálenost, perspektivu, nestrannost a reflexi ... že hlavní roli si osvojí logika *situace*, „kouzla“ *praxe*.

Postulovat jinou nežli logikovu logiku je zajisté myšlenkově kurážný krok, avšak právě radikální Bourdieu se pro zkoumání herního světa, logiky nahlíženého (jak ještě obšírně doložím) jako vrcholně ne-logický, jeví jako mimořádně vhodný.

A tak radikalizované koncepty Frederika Bartha a Pierra Bourdieua, tedy právě těch dvou myslitelů, kteří jsou uváděni jako zastánci naprosto odlišných výchozích pozic, lze, tuším, spojit do náhledu, který by obohatily oba – do takového, který snad dostojí požadavkům kladeným na zkoumání světa hazardních hráčů.

Jakkoli však pro zkoumání herního světa jako specifického prostoru společenského vesmíru budou zmíněné teoretické náhledy inspirativní, badatele na nezmapovaném teritoriu čeká úkol vypracovat metody ještě jemnější, specifické. Takové,

---

<sup>21</sup> Ibid

<sup>22</sup> Bourdieu (1990) s. 14.

<sup>23</sup> Bourdieu (1990) s. 86.

kteřá by zachytily vratkost rovnováhy tohoto světa, zvláštního nad jiné. Světa žijícího v trvalém okouzlení. Zásadní úkol: pokusit se popsat „kouzlo,“ aniž bychom tímto popisem „kouzlo“ zrušili tak, jako „logikův“ popis básně ruší „kouzlo“ básně. Úmyslně říkám „pokusit se“; je totiž v povaze slov, že bohatství zkušenosti s „kouzlem“ redukuje, že její do značné míry non-diskursivní, emocionální esenci nedokáže odpovídajícím způsobem zachytit, natož předat. Přesto se domnívám, že za použití adekvátního jazyka není takový pokus předem odsouzen k totálnímu nezdaru. *Nalezení právě takového jazyka* nicméně *považuji za jeden z metodologických imperativů* práce s poznatky získanými ve vytčeném prostoru.

### Perspektivy socio-historické a filosofické

Soudím, že při přípravě na zkoumání hráčského světa je nezbytné neopomenout ještě vzdálenější horizonty, než kam zasahuje sociologie – totiž horizonty socio-historické a filosofické. A to přinejmenším proto, že musíme prozkoumat a stanovit, jak a na jakém podloží se pojmy „hra“ a hazardní hra“ v diskursivní konstrukci sociálního světa, v níž právě ontologicky koncipovaný výměr obou pojmů sehrával přední úlohu, vyvíjely a co v něm reprezentují dnes. Aniž bychom vznášeli nárok na to, že sociální vesmír lze na čistě diskursivní konstrukce redukovat, přece nemůžeme odhlédnout od toho, že sociální diskurs „s kategoriemi nakládá i v diachronní perspektivě, takže sociální historie je v jistém smyslu i historií konstrukce a používání těchto kategorií<sup>24</sup>“.

I v případě, že zkoumání zahájíme u zmíněného „dnes,“ čeká nás mnohem složitější úkol, než by se snad mohlo zprvu jevit, přestože (či snad právě proto, že) každý z nás „ví,“ co říká, říká-li „hra“.

Naši pozornost si vyžaduje už to, jakým způsobem chápeme vztah pojmu „hra“ k pojmu „vážnost.“

---

<sup>24</sup> Alan Desrosières (1993): *La politique des grands nombres*. Editions de la Découverte. Cit. in Chartier, s. 4.

Například francouzský sociolog Roger Caillois, autor jedné z nejcitovanějších prací věnovaných hře, říká: „Hra je *luxusní* aktivita, jež předpokládá volný čas. Kdo hladoví, ten si nehraje. Hru udržuje jenom potěšení, které nám přináší, je vydána na milost *nudě, přesycenosti nebo jednoduše změně nálady*.<sup>25</sup>“

Podobně německý fenomenolog Eugen Fink konstatuje, že hravé počínání samo o sobě je vnímáno jako „ne-vážné, nemá onen závažný a tíživý ráz lidské skutečnosti jakožto úkolu sebeuskutečňování. Je vážnosti zbaveno a svou odpoutanou lehkostí je s to člověka svést. Svádí jej k estetickému postoji k životu a podhodnocování reality lidské bytosti. Hravost známe jako kategorii takového konání, jež není ryzí a vážné, jež je konáním v modu `jakoby,‘ bez závažnosti a povinnosti<sup>26</sup>.“ Či jinde: „Hra se stává odlehčenou zahálkou, radostně zjasněnou parafrází neúprosné vážnosti<sup>27</sup>.“

Hra je krom toho často charakterizována jako činnost, při níž ten, kdo si hraje, zachází se svými hračkami ledabyly, vrtošivě, náladově, je k nim doslova bezohledný. Tuto významovou rovinu, vkládanou do pojmu „hra“ lze snadno empiricky ověřit; v článku *Torturing Barbie* píše například londýnské Times: „Násilí páchané na panenkách Barbie je opakovaně hlášeno napříč věkem, genderem i typem školy (...) Metody mrzačení jsou podle akademiků z University of Bath různorodé a kreativní, od skalpování hlaviček po stínání, pálení, lámání a dokonce pečení panenek v mikrovlnné troubě...<sup>28</sup>“

Ostatně, ke hře pojímané jako nevážnost a vrcholnou bezohlednost se utíkají i řeční zakladatelé západního myšlení (Hérakleitos<sup>29</sup>, pozdní Platón<sup>30</sup>), chtějí-li popsat vztah *bohů* k člověku.

Na druhé straně se ovšem nejednou setkáváme i s výklady zdrženlivějšími, případně diametrálně odlišnými.

„Jsme zvyklí považovat protiklad hry a vážnosti za absolutní,“ připouští Johan Huizinga, „všechno však naznačuje tomu, že tento protiklad nemá hluboké základy<sup>31</sup>.“

<sup>25</sup> R.Caillois (1999): *Hry a lidé*. Studio Ypsilon, Praha. S. 20.

<sup>26</sup> Fink, s. 90.

<sup>27</sup> Fink, s. 154.

<sup>28</sup> TimesOnline. the Times of London Website, 25.12. 2005

<sup>29</sup> Zlomek B 52: „Život je dítě, které si hraje, hraje s kostkami: království náleží dítěti.“

<sup>30</sup> Zákony, kniha sedmá, 803 C: „Člověk je sestroyen jako hračka boží.“

<sup>31</sup> Huizinga, s. 31.

Gilbert Keith Chesterton ve své úvaze Loutkové divadlo píše: „Vezměte třeba dětskou hru s kostkami. Vydáte-li zítra knihu o dvanácti svazcích nazvanou `Teorie a praxe evropské architektury,‘ vaše dílo bude možná pracné, ale v podstatě zbytečné. Není tak *vážné* jako práce dítěte, které staví kostky, jednu na druhou; a to z toho prostého důvodu, že když se vám to dílo o architektuře nepovede, stejně vám nikdo s konečnou platností a úplně nedokáže, že je špatné. Ale když se nepovede stavba z kostek, tak to prostě spadne<sup>32</sup>.“

V jednom světě tedy nelze „s konečnou platností dokázat, zda je něco `dobře‘ nebo `špatně,““ zatímco v jiném se to s naprosto konečnou platností dokazuje (buď „to spadne,“ nebo nespadne). Který svět je tedy „vážnější“ ? Na to odpovídá ve své eseji James F. Smith: „Hazardní hra poskytuje zřetelně definovaný závěr, a to prostřednictvím herního výsledku. Příliš často se během svého života nedozvídáme zda byla naše rozhodnutí správná či chybná, zatímco pokud jsme na konci hry vyhráli nebo prohráli, takovými pochybami netrpíme<sup>33</sup>.“

Ostatně, vezmeme-li jakékoli noviny, s největší pravděpodobností narazíme na takové úvahy, jakou je ta, kterou předkládá svým čtenářům náhodně vybrané vydání českého deníku Mladá fronta Dnes: „Před dvaceti lety navštívil Prahu Gorbačov. Lidé čekali, že se vyjádří k okupaci i normalizaci, a přivodí tak dobré změny. Gorbačov to neučinil, asi mu na českém lidu nezáleželo. *Hrál své vysoké politické hry*<sup>34</sup>.“

A nemusejí to být ani pozorovatelé; samotní aktéři těch nejvážnějších lidských podniků se nejednou vyjadřují podobně. „Válka je *hra*,“ neříká nikdo menší než Carl von Clausewitz. „Od samého počátku jde o *hru* možností, pravděpodobností, přízně či nepřízně Štěštěny, která všude roztahuje hrubé i jemné nitě svých sítí a činí právě z války, nejvíce mezi všemi lidskými aktivitami, tu, která se nejvíce podobá *hazardní hře*.<sup>35</sup>“

<sup>32</sup> G.K. Chesterton (2000): Ohromné maličkosti. Academia, Praha, S. 36.

<sup>33</sup> J.F. Smith (2005): When It's Bad It's Better: Conflicting Images of Gambling in American Culture – in Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation. Routledge, New York. S. 105.

<sup>34</sup> Karel Steigerwald: Byl tu kdysi Gorbačov, Mladá fronta Dnes, 7.4.2007, strana A 10.

<sup>35</sup> Carl von Clausewitz (v edici A. Rapoport): On War. Penguin Books, New York, 1982. S. 116 (a dále).

Už hra Chestertonova dítěte tedy není nevážná, ale naopak právě ona je svrchovaně vážná, přinejmenším vážnější nežli počínání nedětského teoretika architektury. A Gorbačovovi se vytýká, že „dobré změny v životě českého lidu“ *neučinil* předmětem skutečné politické *hry*, vážné natolik, že ovlivňuje život na celé planetě – na té mu *záleželo*, na lidu jedné malé země nikoli; s tím si ani nepohrál. Proč se ovšem výměr herní povahy války nevyčítá pruskému válečníku Clausewitzovi je potom poněkud záhadné.

Tento rozpor mezi hrou jako činností vrcholně nevážnou a nanejvýše vážnou, kupodivu<sup>36</sup> tak zřídka reflektovaný, zaznamenává i Fink: „S démony nelze bojovat a jejich odpor nelze zlomit prací. Ale právě ta činnost, kterou většinou chápeme jako nejméně vážnou, a které běžně nepřipisujeme žádnou sílu, totiž *hra*, se stává jedinou možností člověka jak proti jejich moci působit anebo je obměkčovat v jejich nepřátelském zaujetí<sup>37</sup>.“ A na jiném místě: „V tělesném sepětí s původním kultem záleží *slavnostní vážnost* původní *hry*, její nedotknutelný ceremoniál, její hieratická důstojnost. Tato *hra* není parafrází vážného života člověka – sama je *nejvážnější vážností*<sup>38</sup>.“

Ať se tedy jedná o osud dětské stavby z kostek, o osud impéria deklarativně zřizovaného „na věčné časy,“ anebo o osud pospolitosti čelící zdrcující převaze démonů, všude prosakuje to, čemu Fink nikoli náhodou říká „slavnostní vážnost *původní hry*.“ Je tedy „původní“ hra čímsi jiným nežli hra „současná“? Zdá se, že někdejší pojem se rozdvojit, rozložil do vlastních protikladů – aniž jsme si toho řádně povšimli. Některá hra svou původní vážnost jistě ztratila, zatímco jiná ji dosud podržela; například „hra vysoké politiky.“ Úkolem případové studie tedy musí být zjištění, do jaké části dnes už očividně rozdvojeného pojmu spadá ta, jejíž studium si vytýká: hra hazardní.

Na první pohled se zdá být odpověď na uvedenou otázku zřejmá. Výmluvný příklad poskytuje heslo slovníku, který v českém prostředí ukotvil pojmová určení mnohých výrazů na celá desetiletí: „(Loterie) rozohňuje obrazotvornost svými

<sup>36</sup> „Je s *podivem*,“ konstatuje Huizinga, „že etnografie si důrazněji neklade otázku, nakolik se při posvátných úkonech, probíhajících formou hry, záloven uplatňuje i postoj a nálada hry.“ (S. 34).

<sup>37</sup> Fink, strana 153.

<sup>38</sup> Fink, s. 192.

libovolnými kombinacemi, pověřenými výstřelky a rozsáhlým vnikáním do vrstev nejméně, v nichž na újmu spořivosti živí lačnost po nahodilých bezpracných ziscích. Snad jest třeba nějakého prostředku, aby hověl vášni herní a odváděl od pokoutního i tedy horšího jejího ukájení, přesto však vniká do širokých vrstev a stupňováním nadějí výherních od třídy k třídě svádí k dalšímu sázení. Ani loterie státní se tedy nesrovnává s ethickým úkolem státu a znamená nemravný způsob zdaňování (...), státní se spořádanými financemi proto k této formě nesahají. Každopádně jest tu pozorovat nepříznivý mravní účinek oživování tužeb po bezpracném zisku, pobízení ke spekulaci a ažiotáži<sup>39</sup>.“

Ještě radikálněji, a to k tématu nejen loterie, ale veškeré hazardní hry, se staví Jeremy Bentham.<sup>40</sup> Argumentuje, že hazardní hra je z principu nemorální a že by jí legislativa měla preventivně omezovat a orgány činné v trestním řízení trestat.

Také Roger Caillois jde daleko za oblast loterií, píše o veškeré hazardní hře: „Jednotný názor veřejnosti pokládá za očividný fakt, nepřipouštějící odpor, že práce, zásluhy, kompetence, a nikoli rozmar vržené kostky, jsou základem nezbytné spravedlnosti a šťastného rozvoje kolektivního života (...) Pokud jde o peníze, které někdo získá ve hře, neměly by být principiálně ničím jiným než pouhým doplňkem nebo přepychem, který se přidává k pravidelnému příjmu, který hráči plyne z výkonu jeho profese.“<sup>41</sup>

Otázky pro vytčené zkoumání: (1) Je onen názor veřejnosti opravdu tak jednotný? (2) Jsou práce, zásluhy a kompetence jednotně vnímány jako základ nezbytné spravedlnosti a rozvoje kolektivního života, dokonce natolik, že se jedná o „očividný fakt“? (3) Není snad vůči tomuto „faktu“ uplatňován nějaký odpor?

A (4) zejména: nejsou Cailloisem předkládané peníze nikoli jediným, ale jen jedním z možných symbolických konstruktů? Není význam, který do pojmu „peněz“

<sup>39</sup> Ottův slovník naučný, Praha, 1900, strany 359-363.

<sup>40</sup> ze studie tohoto ekonomy teorie mezního užítku (Theory of Legislation), cituje Clifford Geertz ve své eseji o kohoutích zápasech na Bali (viz dále). Ten z ní přebírá koncepci „základního hraní“ jako takového hraní, v němž „jdou sázky tak vysoko, že z utilitárního hlediska je pro lidi iracionální se jí vůbec zúčastnit.“

<sup>41</sup> Caillois, s. 174.

vkládá, „produktem kulturní matrice, do níž jsou inkorporovány<sup>42</sup>“ Nejsou snad peníze nejen „situačně definovány, ale i kontinuálně znovu-negociovány“<sup>43</sup>

Caillois dále: „Záliba v hazardních hrách přetrvává s neobyčejnou životností dokonce i v průmyslové civilizaci, založené na úctě k práci (...) Místo trpělivé námahy, která vynáší málo, ale *jistě*, nabízí hazard přelud okamžitě nabytého jmění, náhle získaného volného času, hojnosti a přepychu.“

A je to právě tento náhled, který se ve společenských vědách uplatňuje nejsilněji. Jeden z nespočetných příkladů - sociologové Reuben a Gabriella Brennerovi říkají: „Jestliže se otážeme co motivuje gamblery a spekulanty, odpověď je prostá a vždy stejná: je to naděje na zbohatnutí, a to na zbohatnutí bleskurychlé“<sup>44</sup>.

Naše otázky: Je odpověď opravdu tak „prostá“ ? Nenůže snad být – namátkou –i „gambling ve skutečnosti nej přednějším způsobem, jehož prostřednictvím cirkuluje zboží (zde mezi příslušníky afrického lovecko-sběračského etnika Hadza)<sup>45</sup>“ ? A nabízí hazard vždy jen „přelud jmění, hojnosti a přepychu,“ nadto okamžitě nabytého – anebo tkví jeho nepochybná atraktivita („neobyčejná životnost“) v něčem jiném ? Například v tom, že jmění, hojnost a přepych se naopak jako cíl popírají? Že právě hráč je efektivně tím, kdo jako první hojnost či přepych považuje za „přeludy“ ? A že hráč je specifickým způsobem šťastný i v situaci prohry, neboť i ta svědčí o jeho účasti ve hře – a pouze na té účasti v herním světě záleží?

Caillois do třetice: „(Pro komunistický ideál řízení společnosti, která hazardní hry pronásleduje) je jednoznačné, že nikdo nic nedostane podle svého zrodu nebo podle svého štěstí. Neboť nesmí být zneuctěna ani zásada rovnosti ani lidského úsilí. Vykonaná

<sup>42</sup> Parry, J. & Bloch, M. (editors) (1989): Money and the Morality of Exchange. Cambridge University Press, UK. S. 21.

<sup>43</sup> Parry, st. 23.

<sup>44</sup> R. a G. Brenner (1990): Gambling and Speculation: A theory, a History and a Future of Some Human Decisions. Press Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge. S. 91.

<sup>45</sup> J. Woodburn (1998): Sharing Is Not a Form of Exchange, in Hahn, C.M. (ed): Property Relations: Renewing the Anthropological Tradition. Cambridge University Press, Cambridge. S. 53.

práce je měřítkem spravedlnosti (...) Stimuluje optimální využití schopností a dovedností lidí i racionální, tudíž účinný způsob organizace práce.<sup>46</sup>

Neříká však Bourdieu: „Ti, kteří mluví o rovnosti příležitostí zapominají, že sociální hry – ekonomická hra, ale také kulturní hry (pole náboženství, pole jurisdikce, pole filozofie, atd) nejsou *fair hry*<sup>47</sup>? Není tedy na místě otázka, zda všechna ta „fakta, která nesnesou odpor“ a celý ten *concerted effort*, halasně, důtklivé a také kromobyčej jednosměrné úsilí nesvědčí o určité tendenci ve vztazích mezi diskursem, jeho produkty a sociálními praktikami ?

Svědčí-li, je nezbytné pokusit se tento diskurs prozkoumat.

### **Svět hazardní hry jako černá díra sociálního vesmíru**

Pro řešení naznačeného úkolu nastolme a rozviňme následující tezi: Společenské vědy dosud pohlížely na sociální vesmír plný struktur tak, jako astronomie na „eukleidovský“ prostor vesmíru plného hvězd.

„Eukleidovým cílem,“ jak říká autor matematikovy monografie Leonard Mlodinow, „bylo, aby jeho systém byl prost neověřených předpokladů založených na intuici a na dohaděch, (...) a proto postupně zformuloval a prokázal 465 teorémů<sup>48</sup>,“ z nichž vytvořil jediný, logicky soudržný rámeček.

Eukleidovsky založená astronomie popisovala nejen hvězdy (entity), ale i sdružené entity jako například „sluneční soustavu,“ galaxie, seskupení protohvězd, otevřené či kulové hvězdokupy... a tak dále. Teprve Albert Einstein a jeho následovníci však formulovali teorii, že „pro každou hmotu existuje jistý poloměr, při němž se prostor kolem hvězdy uzavře a jakoby oddělí od našeho vesmíru (...) Tento poloměr je záhadný tím, že jedním směrem není vůbec žádnou překážkou, opačným směrem je však překážkou zcela nepřekonatelnou. Tomuto útvaru se říká černá díra. Černá proto, že

---

<sup>46</sup> Caillois, s. 175

<sup>47</sup> P.Bourdieu (2000): *Pascalian Meditations*, Stanford University Press. S. 214-215. Citováno in Joan Allen.

<sup>48</sup> L.Mlodinow (2000): *Euclid's Window: The Story of Geometry from Parallel Lines to Hyperspace*. Penguin Books, Londýn. S. 34.



navenek nesvítí. Díra proto, že do tohoto objektu propadají všechny částice, které se neopatrně dostaly do její blízkosti. Nezabírá žádný objem, nežáří, a přesto je!<sup>49</sup> “

V blízkosti těžké hmoty se tedy prostor ne-eukleidovskými zakřivuje. A pokud tíže na povrchu tělesa dosáhne kritické hodnoty, prostor tělesa se uzavře – vznikne černá díra. Jakási a-struktura, anti-struktura či zrůdná struktura, která svou přitažlivostí hrozí anihilovat všechny struktury, na které „dosáhne“ – „v okamžiku, kdy okolní částice překročí hranici nazývanou horizont událostí, zmizí.“<sup>50</sup> A právě tak je, soudím, v sociálním vesmíru přinejmenším moderní vědou konstruován i útvar, jemuž z nedostatku lepších pojmů zatím říkám „hráčský svět.“

Hráčský svět ničitelství potenciál vůči ostatním strukturovaným entitám sociálního vesmíru rozhodně jeví. Je to však jen vedlejší produkt jeho existence ve vesmíru, zkonstruovaném na jiných nežli herních principech. Rozhodně nikoli cíl. Je to potencialita na způsob *femme fatale* – ačkoli místo tohoto proslulého francouzského výrazu by snad pro charakterizování takové osoby bylo vhodnější užít méně proslulého anglického *man-eater* -, jejíž neodolatelná přitažlivost, především ve svém aspektu zhoubné, byť zdaleka nikoli vždy naplněné touhy, také ničí muže, kteří se „neopatrně dostali do její blízkosti.“ Řečeno formálněji: *Ve spojení se sociální strukturou je její destrukční potenciál velice zřetelný.* Podobně jako herní prostředí, ani „osudová žena“ nadto nemá za cíl ty muže, kteří jí „propadli,“ zničit – má naopak zájem na trvání jejich prosperity – a netouží je ani měnit, dává přednost udržení statu quo. Změní-li a zničí-li je, řekne: „To jsem nechtěla.“

*Uvnitř* černé díry hry, tedy tam, kde vládne *inter-subjektivní* významová struktura, je však situace podstatně odlišná: tu se záměrně demolují sociální stratifikace a hierarchie obecně; nerespektuje se věk, vzdělání, původ, příbuzenství, zásluhy, kognitivní rámce; podrývá se jakákoli víra sdílená členy ne-hráčského světa; odmítá se jiná než dohledná budoucnost. Hráčský svět miluje minulost, avšak natolik, že ji vtáhne za „horizont událostí,“ kde ji „spolkne“ a nevydá (ani sám sobě), protože škrtí paměť.

<sup>49</sup> Jiří Grygar, Zdeněk Horský, Pavel Mayer (1979): *Vesmír*. Mladá fronta, Praha, S. 93.

<sup>50</sup> Martin Rees (hlavní editor) 2006: *Vesmír*. Euromedia Group – Knižní klub, Praha, S. 263.

Dramaticky „mačká“ prostor, přinejmenším jej maximálně kontrahuje (na rozměr hracího stolu). Pohrdá jiným, nežli vlastním řádem a touží po jediném: po udržení vlastního bytí. Jeho vztah k veškerým strukturám *není konvenční alternativou, nýbrž alternativou mimořádnou*.

Je svůdné zaujmout stanovisko ještě radikálnější a černou díru společenského vesmíru označit nikoli za mimořádnou alternativu, nýbrž za absolutní diferenci. Zde však volám k opatrnosti a skepsi, neboť herní svět, byť okolní struktury hrozí narušit a sám zcela postrádá i vetšou hierarchii, přece je strukturován jako intersubjektivní síť, jejíž členové provádějí self-askribci, vytvářejí a udržují sdílené významy a podrobují se specifickému řádu (pravidlům specifické herní disciplíny a zejména hry obecně). Každopádně nepostrádá „základní organizující princip,“ jehož přítomností můžeme „strukturu“ minimalisticky definovat.

„Absolutní diferencí“ nemůže být i kvůli tomu, že prostor kolem takové entity se od sociálního vesmíru neoddělí, nýbrž – jak doslova říká teorie – „jakoby oddělí.“ A právě ono „jakoby,“ které očividně neznamená totéž, co „skutečně,“ je pro naše účely klíčové – bylo-li by oddělení úplné, došlo by i k přetržení vztahu se sociálním vesmírem. Sociální vědec by pak neměl co zkoumat; v rámci jedné kategorie může myslet jen ty entity, které do ní spadají. Ve vytčeném rámci sociálního vesmíru tedy jen ty, které jsou sociální. Černá díra hazardní hry do tohoto vesmíru spadá, protože má nejen určitou, byť svrchovaně idiosynkratickou strukturu, ale také jeví určité vlastnosti, jejichž substanciálním nositelem jsou vposledku lidé – stvoření, jimž je dána možnost z totality sociálního vesmíru uniknout nikoli zcela, ale právě jen „jakoby.“ Žádný člověk (ani *femme fatale*) a žádná lidmi vytvářená struktura není a nemůže být samo-statná v tom smyslu, že by někde stála naprosto opuštěná; vždy sousedí s jinými a sdílí s nimi reálnou souvztažnost. Černá díra má zřejmě jinou modalitu bytí, stále se však jedná o bytí v sociálním vesmíru.

Kromě termínu „mimořádná alternativa“ můžeme ovšem, i když budeme chtít uplatnit maximální opatrnost, navrhnout i jiný: „*radikální alternativa*.“ Domnívám se dokonce, že pro naše účely bude vhodnější přiklonit se právě k němu. A to proto, že alternativ je v sociálním vesmíru nespočet, vesměs jsou však relativní – maximálně navrhuji netradiční (či natolik tradiční, že už byly zapomenuty) přístupy k práci; k boji o

moc či aspoň o status; k úspěchům a neúspěchům vstupujícím do historie; k událostem, jež mají důvody; k odporu, který kladou „jiné“ entity; k předmětům, k výrobním silám, k ideologiím.

A podobně i v případě paradigmatu, do něhož by snad bylo svůdné hráčský svět subsumovat: paradigmatu estetického. Pravděpodobně by bylo možné uvažovat o tom, že svět hazardních hráčů právě v takovém paradigmatu koření a dosud nese nejeden z jeho konstitutivních rysů, neboť také „estetická realita nabízí nástroje pro tvarování autentického `já`, (...) „nabízí možnost vynalézání osobních ontologií“ (...) jsou pro ni typické „extrémní emoce“ a vytváří si vlastní náhledy odporující petrifikovaným lžím sociální reality,“ (...) jejíž „popkultura slouží jako megafon normativní sociální kontroly<sup>51</sup>“,“ avšak prvotním příkazem toho nejvyššího v estetickém paradigmatu, tedy skutečného umění, je, aby se čtenář/divák/posluchač změnil, aby si osvojil nové chápání a nové přístupy k „obyčejné“ realitě a - takto poučen a inspirován – trval na tom, že se tato realita, konstruovaná okolní societou, musí změnit. Takové politické cíle si však radikální alternativa hráčského světa nikdy neklade. Herní svět nadto naprosto nepotvrzuje přesvědčení (přinejmenším teoretika estetiky Herberta Marcuse), že umění „zamezuje zapomínání na minulé utrpení, které jinak udržuje život pod principem represivní reality, zatímco paměť naopak podporuje vůli k vítězství nad utrpením<sup>52</sup>.“ Herní svět totiž „minulé utrpení“ důsledně zahlazuje, neboť taková vzpomínka by egalitářský vztah hráčů, a tak i neproblematické panství samotného herního principu, nesnesitelně narušovala. A v neposlední řadě: hazardní hra - jak se o tom ještě zmíním - přináší nevyhnutelné, hmatatelné, nejednou dramatické následky.

Radikální alternativa hráčského světa tedy nespočívá jen v estetizujícím „při hře se těšíme z možnosti proniknout hluboko do otevřenosti nevyhraněného a nesvázaného způsobu existence. Můžeme svrhnout tíži historie našeho vlastního života (...) Hra se nevyčerpává otročským podřízením vzorům, přichází s novými motivy, prokmitávají v ní

---

<sup>51</sup> David Courtney (2005): Edgework and the Aesthetic Paradigm: Resonances and High Hoipes, in Stephen Lyng: Edgework: The Sociology of Risk-Taking. Routledge, Londýn. S. 90 – 95.

<sup>52</sup> H. Marcuse (1978): The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetics, Beacon, Boston,. S. 73. Citováno in Courtney, s. 111.

nové možnosti, které jinak v životě neznáme<sup>53</sup>,“ byť takovou povahu jeví také. Radikální je tím, že při svérázné symbióze se sociálním vesmírem nabízí svým aktérům opozici – avšak takovou opozici, která si plně „vystačí“ s vlastním participativním módem bytí. *Herní svět nechce okolní společnost měnit, neboť nad její schopností měnit se směrem k čemukoli „lepšímu“ svým vzpurným gestem zlomil příslovečnou hůl.* Proto se ostýchá zasahovat do událostí sociálního vesmíru; *jeho zájmem naopak je zůstat tam, kam byl vykázán – za „horizontem událostí.“*

Členy vlastní společnosti, kteří hlásají jiné nežli právě dominantní názory na „správnost“ jejího vývoje, případně proti stávajícímu uspořádání vystupují dramatičtějšími akcemi, lze jako příslušníky opozice poučovat, korumpovat, střílet, anebo také vyslechnout a jejich požadavky dokonce implementovat. Opozice hazardních hráčů však žádnou z takových relativních alternativ nepředstavuje a nenabízí - je radikální v tom, že celou ne-hráčskou sféru považuje za nenapravitelně nevyhovující v jakékoli podobě. *A proto* aktivně, vytrvale, skrytě a zchytrale vytváří vlastní, hráčský svět.

Existence hazardních hráčů proto není apolitická, případně sociálně ignorantská. Je jen jiná, než s jakou se vesměs setkáváme v ostatních prostorech sociálního vesmíru (a tím i v politologických a sociologických studiích, které se takovými prostředím zabývají). Radikálně jiná.

Také tento – a zejména tento - teoretický náhled je nutné v praxi skutečných hazardních hráčů bedlivě prozkoumat.

Od toho, jak svůj svět jako černou díru sociálního vesmíru konstruují hazardní hráči, se však vraťme k otázce, jak byla herní sféra v černou díru proměněna prostřednictvím sociální konstrukce světa ne-herního.

Nebyla snad také ona kdysi hvězdou, zářivou jako jiné hvězdy? Co způsobilo, že tíži na povrchu právě tohoto tělesa byla přisouzena „kritická hodnota,“ že byl překročen jistý poloměr, při němž se prostor kolem hvězdy uzavřel a tak ji „jakoby oddělil od našeho vesmíru“? Proč právě tato entita přestala být celým zbytkem sociálního vesmíru považována za „slušnou?“ Dnes by ve vesmíru, shodly by se patrně všechny „slušně“ strukturované entity, vůbec „neměla být“ ...

---

<sup>53</sup> Fink, s. 95.

Tak se to nicméně jeví až poté, co byla za černou díru prohlášena – v dobách její hvězdné záře by si nikdo nedovolil ji z „neslušnosti“ nejen obvinít, ale ani podezírat. Ve své eseji říká Eugen Fink zhruba toto: Bohové (Platóna a Aristotela) se *neustále věnují* tomu nejvyššímu - čistému myšlení. Bůh metafyziky *myslí*. Myslí to, co je přístupné pouze čistým myšlením: myslí nepomíjivé bytí idejí; bůh sám je rozum světa, v jehož myšlení sídlí ideje (...) Je-li však božské situováno *do hry* (v tom případě se bohové *neustále věnují* jako tomu nejvyššímu *hraní*), pak je „bytí, pravdu a svět třeba vykládat jinak. Oba výklady v pozoruhodném napětí určují dějiny západního myšlení, přičemž však výklad božského bytí jako čistého myšlení má vůdčí úlohu a druhý výklad božství jako hry je *temným pozadím*<sup>54</sup>.“

Černá díra ovšem temná je. Temné se pak jeví její žhavé kouzlení nabízející skryté, neměřitelné významy - stojí proti chladnému odkouzlení vyjevujícímu měřitelné kauzální vztahy. Metafora čelí pojmu, nadšení skepsi... Dva kosmologické principy. Dvě paradigmaty - obě mocná, jediné může vládnout.

„Nadšení, které není korigováno pojmy, nikdy nemůže a nesmí být vyšší formou života – musí se podřídit myšlení<sup>55</sup>“ – říká Platón, říká Caillois, říká vítězné paradigma.

### **Cesty k dominanci ne-herního paradigmatu: jak je herní svět vytěsňován ze sociálního vesmíru a proměňován v černou díru**

Aby ne-hra v neutuchající válce proti hře uspěla – přesněji: aby se ve svém vztahu vůči ní prosadila do dominantní pozice -, pomáhá si během diskurivní konstrukce sociálního vesmíru lecjakými prostředky. Je to patrné už v prvním z tradičních kroků; ne-hra při něm „demaskuje“ *hru jako sféru výstředně netvůrčí, která svými „jako“ nic neprodukuje*.

Produkce bot, lodí, litiny, zbraní, chleba, závlahových systémů, hřebíků nebo jakýchkoli jiných entit, které nejsou „jako,“ nýbrž „skutečně,“ se ovšem, soudě

<sup>54</sup> Fink: s. 110 – 111.

<sup>55</sup> Fink, s. 125

přínejmenším podle konání hráčů, nejeví být jedinou, nýbrž jen specifickou produkcí. Zatímco cílem a výsledkem ne-herního postupu není zhotovování, nýbrž zhotovení (tedy u-skutečnění) vytčeného produktu, cílem a výsledkem hry je samo hraní, které uskutečnit nic nechce. To však pro hráče naprosto neznamená, že hraní je netvořivé – naopak, považují je za tvořivé par excellence, neboť hra, z hlediska agregátu zúčastněných aktérů nezávislá na jednotlivým aktérem vnímaných výsledcích, se může upřít na čiré „zhotovování“ - a to na vnitřní zhotovování sebe sama.

Dikce těch, kteří ze sociálních příčin hledí prosadit dominanci paradigmatu uskutečnění nad paradigmatem uskutečňování, se pak podobá fantaskní situaci, v níž by ti, kteří ovládají Ústav pro jazyk český nutili Čechům používat výhradně dokonavý slovesný vid a toho nedokonavého se vystříhat - případně po benthamovsku navrhopvat zmíněnou legislativu, která by měla používání nedokonavého slovesného vidu „preventivně omezovat a za přispění orgánů činných v trestním řízení trestat.“

Prozkoumejme však i další tahy aktérů této vztahové „partie.“

Na prvním místě mezi nimi stojí *snaha přiřadit ke hře charakteristiku „neskutečnosti.“*

Taková snad může být určitá hra, zejména ta, kterou jsme uznali jako ne-vážnou. Lze však kultickou hru či „hru vysoké politiky“ oprávněně obvinít nejen z nevážnosti, ale i z neskutečnosti? Neskutečnost přitom i Fink považuje za „bytostný rys lidské hry, přičemž to není jen jedna charakteristika z mnohých, nýbrž rys, který určuje její ráz<sup>56</sup>.“ A jinde (na mnoha místech): „Konstitutivním rysem hry je parafráze vážného života v živlu zdání<sup>57</sup>.“

Pro aktéry herního světa v Československu po roce 1968 by takové tvrzení ovšem znělo tragikomicky. Obklopoval je totiž totalitní systém, jehož nejtypičtějším rysem bylo, že iluze se v něm stávala integrální součástí skutečnosti. Tak jako jiné totalitní režimy, i tento byl „odkázaný na fikci a nazaměřoval se na realitu, ale na vysněný řád, který sám vynalezl<sup>58</sup>“; případně převzal od vynálezců Sovětského svazu. Podobně Hannah Arendtová konstatuje, že totalitní režimy si neomylně vybírají „z již existujících ideologií

<sup>56</sup> Fink, s. 97.

<sup>57</sup> Fink, s. 91.

<sup>58</sup> Ivo T. Budil (2005): Moderní totalitarismus a síla politické imaginace, in Totalitarismus, Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni, S. 32.

ty elementy, které se hodí pro etablování zcela fiktivního světa proti jakékoli skutečnosti<sup>59</sup>.“ Hráči byli mezi prvními, kdo tento klam, tuto fikci a tuto neskutečnost dešifroval; jejich příklon ke hře nebyl únikem ze skutečnosti do neskutečnosti, nýbrž úprkem směrem právě opačným: nečekali na příchod beztřídního ráje a podobných blouznivých eschatologií, nýbrž na výsledky sázkových příležitostí, jež nabízela budoucnost iminentní, a to ve zcela zřetelné, verifikovatelné, všemi uznatelné podobě.

Eugen Fink dále říká: „Hraní je iluzivní parafráze lidského sebeuskutečňování<sup>60</sup>;“ „Našemu skutečnému, rozhodnutému životu můžeme uniknout jen iluzivním způsobem; osvobození je pouhý sen<sup>61</sup>;“ „Hra je pouhé zkoušení možností, jež nemá žádné nevyhnutelné následky<sup>62</sup>.“

To všechno – a zdaleka nikoli jen v prostorech ovládaných totalitními režimy - může platit nanejvýš pro rozličná hravá čtveráctví, ale možná ani pro ně ne. Žádná událost, která se stane, se nemůže odestát – a každá má v předivu příběhu světa své následky. Bez následků by snad mohla být pouze hra plně vyvázaná ze sociálního vesmíru, taková možnost je však právě tím, co jediné je „neskutečné.“ Tato vyvázanost je „jakoby,“ fakticky k ní nedochází a docházet nemůže. A u hry, již jsme se rozhodli považovat za svrchovaně vážnou, je to vyloučené už z logiky věci – ať udělá takový Gorbačov cokoli, situace nikdy není identická jako byla ta, v níž svou politickou hru rozehrál. Podobně při jednání šamana s démony. Naprosto stejně při hazardní hře: hry, která by končila stejně jako začínala, by se žádný hazardní hráč ani nechtěl účastnit.

Účastník mnoha turnajů v pokeru (příhláška stojí 10,000 dolarů), Michael Konik, vysvětluje „správnou výši sázek“: „Hrajte přinejmenším o tolik, aby se vám zrychlil dech. Hrajte přinejmenším o tolik, aby v případě, že prohrajete, jste vážali, zda se o tom zmíníte své ženě (...) Krátce: hrajte o tolik, aby prohra bolela<sup>63</sup>.“ Naproti tomu se Fink

---

<sup>59</sup> Arendt, H. (1996): Původ totalitarismu. Oikumene, Praha. S. 572.

<sup>33</sup> Fink, s. 95

<sup>61</sup> Ibid

<sup>62</sup> Fink, s. 93

<sup>63</sup> Michael Konik (2001): Telling Lies and Getting Paid: Gambling Stories. Huntington Press, Las Vegas. S. 34 – 36.

domnívá, že „Hra nám nedává ono hluboké štěstí, které je patrně nutně spjato s hlubokým utrpením<sup>64</sup>.“

„Hloubka“ utrpení je relativní, nicméně nějaké musí být aspoň potenciálně přítomno, jinak se nemůže dostavit ani pocit blaženosti – o který se ovšem hraje; ta bolest, tvrdím, je tím, co se primárně sází, nikoli peníze<sup>65</sup>. Není to pouze mé přesvědčení; uvedeného paradoxu si všímá i kanadský sociolog Stephen Lyng, který se za použití konceptu *edgework*<sup>66</sup> („život na hraně“ – parafrázuji jej jako „sociologii rizika v éře druhé modernity“, on sám jej definuje jako „sociálně-psychologickou analýzu dobrovolného podstupování rizika<sup>67</sup>“) věnuje studiu aktérů extrémně rizikových sportovních a jiných podniků. Ten jej přímo nazývá *edgework paradox*, o němž píše: „Tvrdit, že lidé pociťující ohrožení externími sociálními silami mimo svou kontrolu vyhledávají zážitky, které jejich přežití ohrožují *ještě podstatně závažněji*, se zajisté zdá podivné. Ale přesně to je onou dynamikou, která *edgework* roztáčí a udržuje<sup>68</sup>.“

Není náhodou, že svou esej o kohoutích zápasech na Bali nazval Clifford Geertz „Záludná hra<sup>69</sup>“; potřeboval pro hru o peníze jiný pojem než jakým je příliš široce rozkročená „hra“ a je výmluvné, že mu nepostačila ani „hazardní hra.“ Cituje z Benthamovy koncepce: „Je to hra, ve které jdou sázky tak vysoko, že z utilitárního hlediska je pro lidi iracionální vůbec se jí účastnit (...) Mezní užitek z toho, co sázkař může vyhrát, je jasně menší než mezní újma potenciální prohry. V záludné hře to platí pro obě strany. Jsou v tom až po uši. Účastníci se sešli při hledání slasti a vstoupili do vztahu, který jim, kolektivně vzato, přinese spíš čistou strážeh než čistou slast.“

Z citovaného úryvku můžeme vybrat hned několik momentů.

---

<sup>64</sup> E.Fink, s. 96

<sup>65</sup> Clifford Geertz za skutečný předmět sázky (při kohoutích zápasech na Bali) považuje „úctu, čest, důstojnost, respekt – jedním slovem status,“ i on však dochází k náhledu, že „v sázce je mnohem víc než materiální zisk.“ (s. 478)

<sup>66</sup> Termín patrně ustavil v sedmdesátých letech proslulý žurnalista Hunter S. Thompson, říká Stephen Lyng (2005) in *Edgework: The Sociology of Risk-Taking*. Routledge, Londýn. S. 3.

<sup>67</sup> S.Lyng (1990): *Edgework: A Social Psychological Analysis of Voluntary Risk Taking*, *American Journal of Sociology* 95. S. 851.

<sup>68</sup> Lyng (1990), s. 873.

<sup>69</sup> C.Geertz (2000): *Interpretace kultur*. SLON, Praha. S. 455



Za prvé: Náhled, že „účastnit se sázky je pro lidi iracionální z utilitárního hlediska.“ Měl-li by platit, pak by potvrdzoval hledisko, že racionální je pouze ten přístup, který na nejvyšší místo staví věc, předmět, substanci (potažmo peníze, za něž si lze substanci opatřit). Předem je tedy vyloučena možnost, že utilitární hodnotu může mít i „čistá slast,“ kýžený úkrok směrem k eudaimonii.

Za druhé: Mezní užitek je menší než mezní újma, což platí jak individuálně, tak „kolektivně.“ Z toho musí vyplývat, že situace na konci hry nemůže být identická se situací na začátku nejen z pohledu jednoho účastníka, ale ani z pohledu množiny všech účastníků.

Za třetí: Bentham a Geertz charakterizují takovou hru jako „základnou;“ tedy stejným adjektivem jako astronomové, kteří nám o černé díře již řekli: „Pro každou hmotu existuje jistý poloměr, při němž se prostor kolem hvězdy uzavře a jakoby oddělí od našeho vesmíru. Tento poloměr je *základný*...“

I z letmé návštěvy (či spíše jen z nahlédnutí do) herního světa etnograf každopádně zjišťuje, že hazardní hra *má* nevyhnutelné následky a že čím více naplňuje svůj pojem, tedy čím je hazardnější, tím robustnější následky plodí. A právě to ji plně vyčleňuje například z estetického paradigmatu). Obávám se proto, že Finkovy teze jsou ovlivněny skutečností, že nedošlo k jejich ověření v terénním výzkumu. I proto je nezbytné takový výzkum uskutečnit a ptát se: nakolik je blaženost poskytovaná herním procesem vykupována utrpením? Jaké má toto utrpení podoby? A tak podobně.

Ani „lidské sebeuskutečňování“ nemusí být v herním prostředí pouhou iluzivní parafrází a „osvobození pouhým snem.“ To může platit snad jen tehdy, upeče-li školačka skalpovanou Barbie v mikrovlnce – ačkoli i tehdy se může „osvobodit“ ze svých frustrací skutečně a ne „ve snu,“ neboť nehezká dívka nikoli ledabyle, ale s výsostnou vážností triumfuje nad reálně ztělesněnou krasavicí, již nikdy, jak je přesvědčena, nebude (zatímco hezké děvče pokořuje konkurentku). V případě světa hazardní hry – přestože také tuto tezi je nutno vystavit empirii – se pak nejedná o vysněné, nýbrž naprosto reálné osvobození. Neboť „radikální alternativa“ není vyhledávána (jen) šílenci a obětmi rozličných úchylek, jež je nutné chránit před nimi samými, nýbrž vesměs lidmi přibližně stejného mentálního „zdraví“ jakému se těší zbytek populace.

Kdyby snad aktivní pobyt v herním prostředí neměl zanechávat následky a kdyby se osvobození, které nabízí, mohlo uskutečnit jen v módu snu, nestálo by nikomu za to, aby tisíciletým tlakem filosofických dialogů, teologických traktátů, sociologických esejí a slovníkových hesel přispíval k proměně zprvu jasné hvězdy hry v „neslušnou,“ hroživou černou díru. Obávám se proto, že Eugen Fink se zalekl svého vlastního odhalení války ne-hry proti hře a že je nevzal dostatečně vážně.

Svrchovaně vážně ji však berou ti, kteří v ní navzdory veškerým varováním spatřují onu „mimořádnou opozici,“ případně „radikální alternativu.“ Do jaké míry „vážně“? I to je potřeba v terénním výzkumu zjistit a pak promyslet.

Jestliže jsme se dotkli i teologie, bude vhodné zastavit se i u další diskursivní taktiky; tu se ne-hra snaží **konstruovat hru jako bezbožnou**.

Právě tato konstrukce, jak se pokusím doložit, je však ještě problematičtější než ty předešlé. Přesto její nejstarší v češtině dochované varianty vznesli experti v oblasti religiozity, za které si trůfám označit arcibiskupa Arnošta z Pardubic (v roce 1353) a náboženského myslitele Petra Chelčického<sup>70</sup>.

Výtky křesťanských strážců obecného dobrého se ovšem neopírají a nemohou opírat ani o Starý, ani o Nový zákon. Ty nejen před hrou obecně, ale ani před tou hazardní zvláště, nijak nevarují. Naopak – v knize Přísloví se praví doslova: „Losování činí přítrž svárům, odtrhne od sebe i zarputilce<sup>71</sup>.“ Sotva tomu může být jinak, protože dávno před dobou Šalamounovou nabádá Mojžíše sám Hospodin, aby „spočítal lid izraelský a zemi rozdělil losem<sup>72</sup>.“ V Novém zákoně pak stojí apoštolové nad mrtvým Jidášem a před nutností nahradit nehodného kolegu novým. Je zřejmé, že musejí vybírat z těch, kteří „mezi nimi pobývali po všechen čas, v němž přebýval mezi nimi Pán Ježíš,“ a právě pro důležitost takového úkolu a pro naprostou nestrannost volby se obracejí k vis maior slovy: „Ty, Pane, všech srdcí zpytateli, ukažiž, kterého jsi vyvolil (...) I dali

<sup>70</sup> Vojtěch Omasta a Slavomír Ravik (2005): Karty, hráči, karetní hry. Levné knihy, Praha. S. 42 – 43.

<sup>71</sup> Přísloví Šalamounova, 18:18. Písmo svaté Starého a Nového zákona, ekumenický překlad, Biblické dílo Ekumenické rady církví v ČR vydané Ústředním církevním nakladatelstvím, Praha, 1979.

<sup>72</sup> Písmo svaté, Čtvrtá kniha Mojžíšova, 26:55-56.

(kandidátům) losy. Spadl pak los na Matěje, i připojen jest ze společného snešení k jedenácti apoštolům<sup>73</sup>.“

Zpytatel všech srdcí se očividně herního principu, použitého jeho vyznavači, nijak neštítit – jeho prostřednictvím rozhodl. A to nikoli o něčem neskutečném a bez následků, nýbrž o skutečném statutu skutečného člověka, přičemž toto rozhodnutí mělo mít mohutné následky. Prosba apoštolů Bohu, aby vyjevil, koho obdaří svou milostí, se každopádně nejeví jako bezbožná, nýbrž zbožná výsostně.

Nepředpojatému čtenáři se tak nejeví ani dnes, natož v dobách, kdy bohům bylo přiznáváno právo nakládat se smrtelníky zcela po libosti a kdy Hérakleitos mohl směle a s myšlenkově typickou pronikavostí prohlásit: „Jsou-li to bohové, proč kvůli nim naříkáte? Naříkáte-li kvůli nim, pak už je nepokládejte za bohy<sup>74</sup>.“ Z toho je zřejmé, že nejen hebrejský, ale ani druhý zdroj současného „západního myšlení“, tedy řecký, ještě hru za černou díru myslitelského vztahování se člověka k celku světa nepovažoval. Právě naopak – obracel se k ní právě tehdy, šlo-li o mnoho. Například o to, kteří lidé se (v aristokratické době) stanou nejvyššími představiteli Athén. Protože „souhlas lidí k ustavení vůdců obce nedostačoval<sup>75</sup>,“ nenašli Athéňané „lepší volbu než losem<sup>76</sup>.“ A podobně Římané, jimž zřejmě jen málokdo bude chtít upřít ambici provozovat precizní právní myšlení (*arguably* třetí zdroj zmíněného „myšlenkového půdorysu“ současného Západu); pyšnili se tím, že Romulus při zakládání jejich města pominul šalivé nitrosvětské jsoucno a na něm se vykazující kauzální vztahy (například blízkost či absence bažin, návrší nebo řek) a uživ své otevřenosti k vládnoucímu celku světa se obrátil ke svéráznému losu – k letu ptáků. Ti, a nikoli pilná a namáhavá práce, jejímž prostřednictvím si bude člověk jednoho dne nárokovat svět sám pro sebe a své lidství vykládat pouze z tohoto lidství, měli vyjevit vůli moci radikálně vyšší. Jak lépe definovat důvěřivý, oddaný vztah k božskému, religiozitu ?

<sup>73</sup> Bible svatá, Skutkové svatých apoštolů, 1:23 – 26. Podle posledního vydání kralického vydala Česká biblická společnost, 1991.

<sup>74</sup> Zdeněk Kratochvíl (2006): Dělský potápěč k Hérakleitově řeči. Herrmann a synové, Praha. Zlomek B 127, s. 327.

<sup>75</sup> Fustel de Coulanges (1988), Antická obec. SOFIS, Praha, S. 183.

<sup>76</sup> Ibid

Zakládání hlavních měst je, troufám si tvrdit, velice vážně pojímaným oborem lidské činnosti. Dnes se nepochybně odvíjí podle jiného, ne-náboženského, teoretického pohledu, který veškerost světa nahlíží jako veškerost věčnou. Vyznavači tohoto principu byla v relativně nedávné době založena například hlavní města Brazílie (Brasília, 21.4.1960), Kazachstánu (Astana, 10.10.1997) a Barmy (Naypidaw, 6.12.2005). Budou trvalejší nežli Řím ? Nebudou-li, jak asi budou argumentovat zastánci takového vesmíru, v němž je hra odsouzena do bytí v módu černé díry ?

Tuto otázku budu považovat za hravě čtveráčkou, takže odpověď na ni v případových studiích prostředí hazardní hry neočekávám. Soudím však, že ani pro intence etnografického zkoumání hráčského světa nejsou otázky vztahování se k božskému irelevantní. Naopak, považuji je za klíčové – a proto chci posoudit už zde aspoň jeden z jejích principů: princip milosti.

### **Instituce milosti**

„Svět je svobodným prostorem náhod, jejichž prostřednictvím se o osudové určení *hraje*,“ míní český myslitel Zdeněk Kratochvíl a dodává: „Svobodní jsme tehdy, když náhodou uskutečňujeme své osudové určení<sup>77</sup>.“

Otázky, které nastoluji a budu zkoumat, proto zní: jsou cesty jednotlivých aktérů herního světa za eudaimonií více než s čímkoli jiným propojeny s hledáním a prožíváním „svobody“ ? Jak „svobodu“ herní svět vnímá a jakou cenu jsou aktéři ochotni platit za pocit, že jí dosahují ? A co hráčskou „svobodu“ zakládá, co ji omezuje a co umožňuje ?

Teze: Hráč je hráčem proto, že osudu a náhodě nabízí rozmnožení možnosti, v nichž se jejich síla může vyjevit. K nim volá, a to prostřednictvím sázky. Jaká bude odpověď, vědět nemůže a nesmí. Že nějaká bude, na to ovšem spoléhá.

Toto „spolehnutí se na spolehlivé“ je ovšem činem výsostně religiózním. Vždyť to, co hráč posléze obdrží, bude z povahy věci ryzí dar – *something for nothing*, něco za nic, jak to charakterizuje Jackson Lears. Ten ve své knize připomíná: „Pro některé lidi se

---

<sup>77</sup> Kratochvíl, s. 365.

pokus asociovat nízkou scenerii hazardní hry s vysokými aspiracemi náboženství může jevit jako přinejlepším sentimentální. Avšak jsou to samy náboženské osobnosti, kdo tuto spojnicí uznávají. Episkopální reverend Jeffrey Black z Kansas City přirovnává sázkařský impuls k touze po vykoupení: `Nadějí lidské bytosti je, že nějak, navzdory všemu, co jsem provedl, nastane čas, kdy milost a osud mne zahrnou nezaslouženým požehnáním – že já budu tím vyvoleným<sup>78</sup>.`

„(...) Milost se může projevovat v mnoha sekulárních formách. Může sloužit jako termín pro onen nepolapitelný pocit jednoty s kosmem, jaký zažívají umělci ve chvílích inspirace, anebo hazardní hráči, mají-li *hot streak*. Jsme-li „ve štěstí,“ milost je tím, co se odehraje, vzdáme-li se pokusu o kontrolu událostí a prostě hrajeme<sup>79</sup>.“

Podobně jako uměleckou inspiraci, ani hráčský *hot streak* (sérii výher) si nelze vysloužit pílí. Nelze se k němu dopracovat jakýmkoli popsatelem postupem. Lze v něj jen doufat. Dostaví-li se však, inspirace nejednou ovládne skutečného umělce tak, jako „šťastná vlna“ ovládá skutečného hráče: komponista sedá ke klavíru a skládá bez ohledu na cokoli, mnohdy až do úplného fyzického vyčerpání; hráč se nechává uchvátit podobně. Umělec i hráč věru „uznávají absurditu a *současně* si udržují vizi vesmírné koherence.“

Inspiraci a *hot streak* si nelze nejen zasloužit, nelze si je ani vyprosít. Průměrný skladatel Salieri ve Formanově filmu *Amadeus* prosí v nekonečných modlitbách Boha, aby ho učinil géniem podobným Mozartovi; když jeho prosba není vyslyšena, Boha prokleje.

Hráči Boha (bohy, džinny, duchy) zpravidla ani neprosí, ani neproklínají (jak v případové studii doložím), to však neznamená, že jen kvůli tomu je můžeme považovat za bytosti naladěné sekulárně. Na podporu religiózní perspektivy můžeme použít slova Martina Luthera: „Boží milost dopadá na zem jako náhlý déšť a když zem uschne, je pryč,“ případně „Bůh je to zcela jiné, jehož vůle vyvoluje i zavrhuje,“ anebo „Svobodní lidé se neobávají nebe ani pekla, nestarají se o vykoupení ani zatracení (...) Žijí pouze v podřízenosti a poslušnosti vůči věčnému ze svobodné lásky<sup>80</sup> Či samotného Kalvína (vůči jehož „protestantské etice“ bývá právě herní prostředí stavěno do zásadní opozice).

<sup>78</sup> J. Lears (2003): *Something for Nothing: Luck in America*. Penguin, New York. S. 9.

<sup>79</sup> Lears, s. 8

<sup>80</sup> Friedrich Heer (2000): *Evropské duchovní dějiny*. Vyšehrad. S. 261, 263 a 264

Jan Kalvín totiž ve svých Institucích opakovaně trvá na tom, že žádný člověk nemůže očekávat boží milost jako něco vyslouženého: „Uznáme-li však skutečně a vážně, že nám nic nepatří, zmizí tím netoliko spoléhání na zásluhy, nýbrž i na pojem zásluh vůbec<sup>81</sup>.“

Kalvínův přístup přitom ani ve své době nebyl zásadně, a proto skandálně nový (přestože se to tak později mohlo, třeba i Pascalovi, jevit). Sám Kalvín se opíral o pozdního Augustina, zejména o jeho spis *Enchiridion*<sup>82</sup>. Augustin pak o Nový zákon, jmenovitě o list apoštola Pavla Efezským: „Milostí spasení jste skrze víru, a to ne sami ze sebe, darť jest to Boží. Ne ze svých skutků, aby se někdo nechlubil<sup>83</sup>.“

Pak by hráčské uznání instituce „milosti“ a pokorné doufání v její naplnění v podobě nevyslouženého daru bylo výrazem svrchované zbožnosti. Svrcované v tom smyslu, že pro hlubokou zkušenost důvěry ke svému bohu nepotřebuje ani kněze, ani svaté texty, ani samo náboženství. Je to neotřesitelná důvěra ve spravedlnost, sice doslova nevyzpytatelnou, nicméně nevyzpytatelnou pro všechny lidi stejně.

Lze proto uvažovat o tom, že černá díra hráčského světa není sférou bezbožnosti, ale jejím pravým opakem – posledním místem, kde dosud důvěřivá zbožnost vládne a jejím jménem je „okouzlení.“ Domnívám se, že podobný postoj zaujímá i francouzský filosof Marcel Gauchet ve své eseji *Odkouzlení světa*, kde odkouzlení definuje (poněkud jinak než Weber, a to) jako „zánik vlády neviditelného<sup>84</sup>.“ Autor říká, že „došlo k hlubokém převratu ve vztazích mezi nebem a zemí, při němž v zásadě šlo o budování existence nezávislé na božstvech<sup>85</sup>.“ Pokračuje: „Tím, že (nyní) se jako náboženství posuzuje to, co z něj zbylo po zániku jeho nadvlády, znemožňuje jej vidět v jeho počátečním stavu, kdy určovalo, jak má být obydlen svět od východu na západ i jak bude uspořádán lidský rod<sup>86</sup>.“ V onom počátečním stavu ovšem mohl působit Mojžíš, budovatelé athénské obce, Romulus... tehdy se obec ve věcech veřejných ještě neobešla

---

<sup>81</sup> Calvin, Jan (1951): *Instituce: učení křesťanského náboženství*. (Překlad F. M. Dobiáš). Komenského evangelická bohoslovecká fakulta, Praha.

<sup>82</sup> Více k tématu například Sam Wellman (2006): *Jan Kalvín*. Stefanos, Praha 2006. S. 102 – 112.

<sup>83</sup> Bible svatá, Epištola svatého Pavla apoštola k Efezským, kapitola 2, verš 8-9 (s. 198).

<sup>84</sup> Marcel Gauchet: *Odkouzlení světa: Dějiny náboženství jako věci veřejné*. Centrum pro studium demokracie a kultury, Praha, 2004. S. 5.

<sup>85</sup> *Ibid*

<sup>86</sup> Gauchet, s. 7.

bez nadpřirozeného. Dnes se bez něj sociální vesmír vně černých děr zpravidla obejde, „a týká se to i těch jeho aktérů, kteří v nadpřirozeno nepřestali věřit<sup>87</sup>.“

Staví-li ostře svou tezi Marcel Gauchet – „křesťanství se stalo náboženstvím rozchodu s náboženstvím<sup>88</sup>“, –, odhodlám se rovněž k ostré formulaci: ***sociální vesmír spolu se hrou vykázal do nejtemnějšího ze svých koutů, do černé díry, původně bezprostřední vztah k božskému.***

Ověřit platnost uvedené filosofické teze terénním výzkumem v prostředí hazardních hráčů by samozřejmě bylo krkolomným úkolem; hráči by se z „hluboké zbožnosti,“ kterou jim tu (dovoláváje se nejen Marcela Gaucheta) připisují, téměř jistě nevyznali ani etnografovi, ani jeden druhému a nejspíš ani sami sobě. Nehodlám se však vzdát požadavku ji přesto ověřit sledováním abstraktních pravidelností, které jeví *chování* hazardních hráčů. Každopádně je nutné si všimnout, jak pevná je víra v angažovanost nadpozemského světa jako dárce náhody a garanta její svébytné spravedlnosti a jak se tato víra střetává s ochotou investovat do podnikatelskou askezi tvarovaného světa, podléhajícího pozemské „spravedlnosti.“

Každopádně se mi jeví, že vykazování hry mimo „slušné“ části sociálního vesmíru je velkým dějinným pohybem, jenž možná započal s Platónem a Aristotelem, zajisté však probíhá po staletí a stále se stupňuje. Roger Caillois, ačkoli se zřejmě pokládá za levicového intelektuála, se v tomto ohledu rozhodně nemůže měřit se svatým Pavlem. Caillois je ve skutečnosti obhájcem moderního tržního kapitalismu, který pouze pozměnil své paradigma. I prvotní kapitalismus totiž musel svou snahu pracovat pro zisk vůči (jakkoli již podemletému) vnímání vztahu k božskému bezohledně prosadit, neboť ta se tehdy ještě, jak konstatuje Max Weber, „příčila mravnímu citění celých epoch<sup>89</sup>.“ Pro tehdy „zúčastněné kapitalistické kruhy byla jejich celoživotní práce v nejlepším případě něčím mravně indiferentním, tolerovaným, ale pro spásu povážlivým. Jak ukazují prameny, při smrti bohatých lidí plynuly do církevních institucí značné sumy jako `vykupování svědomí.‘ (...) Právě zde vystupuje zřetelně najevo to, čeho povaha je buď mimomravní, nebo přímo protimravní, a co podle vlastního pojetí zúčastněných ulpívá na

<sup>87</sup> Gauchet, s. 6.

<sup>88</sup> Ibid

<sup>89</sup> M. Weber (1998): Protestantská etika a ducha kapitalismu, In Metodologie, sociologie a politika, Oikumene, Praha.. S. 220.

jejich jednání<sup>90</sup>.“ Teprve dramaticky pozměněné paradigma mohlo postupně<sup>91</sup> zahrnout i probabilismus ve formě uznání „práce“ s rizikem. V tomto paradigmatu se tvrdí, že lidé si své „štěstí“, jímž je pracovní úspěch obecně a ten podnikatelský zejména, vysluhují – odtud nové ústřední dogma „meritokracie.“ Úspěšní si proto svůj úspěch plně zaslouží, stejně jako neúspěšní si zaslouží neúspěch. „*Zásluhy*,” říká Caillois doslova, „jsou základem *nezbytné spravedlnosti*...“ a tento „fakt *nepřipouští odpor*.“

Mimochodem - jak výrazněji by se dal charakterizovat pojem „dogma“ ?

Dogmata jsou výkladem poskytovaným vítězi. Život je skutečně možné „racionalizovat“ podle nanejvýš rozdílných základních hledisek a nanejvýš rozdílným směrem – tato jednoduchá věta, na niž se ale často zapomíná, by měla stát v záhlaví každé studie zabývající se „racionalismem“<sup>92</sup>, říká Max Weber jasnozřivě.

A opravdu, je snadné nahlédnout, že Cailloisova „trpělivá námaha,“ zdaleka ne vždy „vynáší jistě,“ jak hlásá. Ve skutečném světě industriální společnosti, ať už je „kapitalistická“ otevřeně, anebo skrytě (jako v případě státního kapitalismu, který sám sebe nazýval „reálným socialismem“) taková námaha někdy věru „vynáší,“ často ovšem nikoli. Řečeno formálně: Pozice jednotlivců v distribuci jmění jeví, v moderní společnosti zejména, časté fluktuace. Řečeno volněji: nespočet lidí přichází o své výdělky<sup>93</sup> z důvodu nečekané ztráty zaměstnání (očekávat ji nemohli, jelikož nemohli například ani vědět, ani realisticky očekávat, že zaměstnavatelova firma zkrachuje); bankrotů kampeliček (kam si své úspory uložili); „sázkou“ na vzdělání v oboru, který se posléze ukáže jako neperspektivní; zraněními a nemocemi svými i těch, o něž se musejí postarat; povodněmi, vichřicemi a jinými živelními pohromami... a na druhé straně získávají „výhry“ dědictvími, nebo například (případ Československa po roce 1989) osobně zhola nevyslouženými restitucemi doslova fantastických nemovitostí, kdysi

---

<sup>90</sup> Weber, s. 223.

<sup>91</sup> Pro náhled na tento „postup“ odkazují na další pasáže zmiňované Weberovy eseje.

<sup>92</sup> Weber, s. 225.

<sup>93</sup> A to mluvím jen o těch, kteří „výdělků“ mohli dosáhnout a nebyli handicapováni například tím, že se enkulturovali do společnosti v prostředí, které jim získání potřebných kompetencí dramaticky limitovalo.



vlastněných téměř zapomenutými předky... zkrátka tím, že do „jistoty“ Cailloisovy společnosti se prolamuje vesmírná mocnost nejistoty, čiré náhody.

Jestliže se náhoda a spolu s ní herní princip prolamují do světa kauzality a ne-hry, podívejme se i na to, z jakého „základního hlediska“ moderní západní společnost „racionalizuje život“ v jedné ze svých klíčových oblastí – v právní. Domnívám se, že dokonale výmluvnou odpověď poskytuje vlivná Fullerova esej *Morálka práva*: „V jistém ohledu je celý náš právní systém komplexem pravidel sloužících k *záchraně* člověka před *slepotou hrou náhody* a jeho bezpečnému nasměrování na cestu *cílevědomé a tvořivé* činnosti.<sup>94</sup>“ Podle této morálky je třeba nad „hazardní hrou *vynešt soud*, který by nebyl obviněním, nýbrž výrazem *opovržení*. Pro takovou morálku by nebylo hazardní hraní porušením povinnosti, nýbrž chováním, které se nehodí k *bytosti s lidskými schopnostmi*<sup>95</sup>.“ Autor dále říká, že „podle práva upravujícího náhradu škody může člověk jednat, aniž by musel odpovídat za škody, které jsou *náhodným* vedlejším produktem jeho jednání.“ Pro naše zkoumání je pak podstatné autorovo konstatování: „V raných stádiích vývoje práva se tento princip neuznával. Jeho dnešní akceptace je *plodem staletí trvajících boje za omezení iracionálna v lidském chování*<sup>96</sup>.“

Onen staletý boj má své vítěze – dost možná jím jsou ti „intelektuálové, jejichž povýšenost pramení z přesvědčení, že někteří lidé zcela nedosahují úrovně člověka<sup>97</sup>,“ rozhodně pak tvůrci uvedeného dogmatu o nezvratné evoluci člověka v „cílevědomou“ bytost a o jeho takřka eschatologicky pojaté „záchraně.“ Ve formulaci a v triumfu tohoto dogmatu se proměna herní sféry v černou díru sociálního vesmíru vyjevuje v krystalicky čisté podobě.

A přece lze proti takové „racionalizaci života“ namítnout a prokázat: Ačkoli velké majetky zajisté zpravidla jsou výsledkem usilovné práce, odříkání, bystrosti, inteligence a osvojených kompetencí, nikdo nemůže ex cathedra „odčarovat“ to, že víc než kterákoli ze

<sup>94</sup> Fuller, L.N. (1998): *Morálka práva*, Oikumene, Praha.. S. 16.

<sup>95</sup> Ibid

<sup>96</sup> Ibid

<sup>97</sup> Theodore Dalrymple (2006): *Život na dně: Světový názor, který vytváří spodinu společnosti*. Academia, Praha. S. 10

zmíněných vlastností o nich rozhoduje přízeň sil, na nichž člověk nemá naprosto žádnou účast. Sil, které na „zásluhy“ nehledí.

Je to stejná situace, jakou vidáme ve velkých kasínech tam, kde se umisťují fotografie „hráčů“, kteří *trefili* nějaký jackpot. Celá společnost pak ukazováním obrázků Billa Gatese, Warrena Buffeta, či těch chlapců, kteří založili Google, dělá naprosto totéž – prezentuje několik „trefařů,“ zatímco o nekonečném počtu těch, kteří „to netrefili“ se nezmiňuje.

V tomto paradigmatu získávají peníze ještě větší význam než kdykoli jindy, měřítkem fundamentální hodnoty jsou v bezprecedentní míře. Symbolické násilí ze strany těch, které potkal *hot streak*, uplatňované vůči těm, které minul, bude ovšem hazardní hráč považovat za zpupné. Za doslova šíleně nepokorné.

Pojem „zásluh,“ apoštolu Pavlovi tak protivný, se mezi hráči neuznává. Hledí se jen na to, jestli člověk *brusičem* (hráčem, na němž spočívá milost vyšší síly) je nebo není, přidává se k tomu ovšem slovo „momentálně.“ Hráč na otázku „Jak to jde?“ nikdy neodpovídá „Dobře,“ nýbrž „*Zatím dobře*<sup>98</sup>.“

Ano, *brusiči* se dostává všeobecného respektu ostatních hráčů. Ten respekt však nepatří ani tak jemu osobně, jako spíš síle, která si jej vyvolila jako svého dočasného kurýra. Jako předavatele vzkazu, že „milost“ existuje a že je možné v ní doufat.

Jistěže i *zabroušený* hráč je hrdý. Nikoli ovšem způsobem bohužel až příliš typickým pro úspěšného podnikatele ve společnosti postulující „úctu k práci“. Hráč, jakkoli musel pro svůj úspěch často vynaložit nezměrné úsilí a zejména v rozhodující chvíli, v okamžiku otevření brány příležitosti, projevit „srdce,“ je hrdý jen na to, že prostřednictvím své *trefy* byl vyvolen. Odtud pramení jeho sebeúcta: na něho se milostivě snesla ta nejmocnější, nejneproniknutelnější, nejneuprositelnější síla vesmíru.

Teprve pokora však tuto závratnou zkušenost umožňuje.

Podle Diogena Laertia říká Hérakleitos: „Zpupnost je třeba hasit spíše než požár<sup>99</sup>.“

<sup>98</sup> Stejně zjištění jsem našel i v Learsovi, s. 16: „*The only good is 'So far, so good.'*“

<sup>99</sup> Diogenés Laertios (1995): *Životy, názory a výroky proslulých filodofů*, Nová tiskárna Pelhřimov, druhé vydání.. S. 347

Portál možnosti musí být zakrytý roletou, protože pouze ta přináší nejistotu. Nehráč ví, že nejistota („cokoli“) obsahuje i to nepříjemné, neblahé, snad i zkázonosné, a tak na tu roletu nezabuší. Hráč si je nebezpečí rovněž vědom, ale touha po jedinečném zážitku setkání s tajemnem ho pudí k tomu, aby zabušil. Buší-li, žije.

Kolem něho se rozkládá omezený a omezující svět. Za roletou portálu možnosti začíná teritorium toho neomezeného a neomezujícího. Světa ryzí potenciality. Svou usilovnou participací na hře trvají hazardní hráči na tom, že portál možností se člověku otevírá a s ním i *mnohost ve všech svých protikladných napětích*.

S obviněním hry z „bezbožnosti“ se úzce váže i častá výtka, kterou jsme si již přiblížili citací z Ottova slovníku naučného: hráčský svět je prodchnut „**pověrečnými výstřelky**.“ Podobně Gerda Reithová: „Myšlenky vykázané z vnějšího světa jako *pověrečné a iracionální* zde získávají důvěru a vytvářejí rámec, který organizuje a vysvětluje rozmary hry a herní výsledky. Ty zahrnují paletu *magických a kvasi-náboženských věr*: odvolávají se na instituci `štěstí`, a proto myšlenky, že karty, kostky či tikety mohou být hráčem nějak ovlivněny<sup>100</sup>.“

Hráčskému světu jsou tedy připisovány praktiky magického charakteru.

Poznatky z terénního výzkumu přitakají tomu, že magické praktiky se v hráčském prostředí skutečně vyskytují: přinejmenším v tom smyslu, že tu a tam se nějaký aktér pokusí nadpřirozeno přinutit k tomu, aby vyšlo vstříc jeho záměrům. Otáčí-li například v přestávkách mezi herními sekvencemi židli, zajisté se jedná o rituál. Očividně to ovšem není ani homeopatický, ani kontaktní rituál, postulovaný animisty (židle nejeví, ani subjektivně, s vývojem karetní hry žádný „vnitřní soulad“). Mohl by se blížit spíše dynamistickému rituálu „počátečního úderu uvádějícího do pohybu autonomní sílu<sup>101</sup>,” není však zřejmé, jaké povahy ta síla má být, neboť se nejedná o „démona, džinna či nějaké božstvo,” a tak je obtížné tvrdit, že tu „funguje zaslíbení, modlitba, kult.<sup>102</sup>” Domnívám se nicméně, že jedno je zcela zřejmé: účelem rituálu je přinutit toho, kdo je

<sup>100</sup> G.Reith (1999): *The Age of Chance: Gambling and Western Culture*. Routledge, Londýn.. S. 156.

<sup>101</sup> A.van Gennep: *Přechodové rituály: Systematické studium rituálů*. Nakladatelství Lidové noviny, Praha, S. 16 .

<sup>102</sup> Ibid.

dynamem *přírodního jevu* synchronicity (ať už je to kdokoli), aby konkrétní manifestaci (*hot streak* protihráče) změnil. Je to ovšem stejné, jako rituální nátlak na nadpřirozenou sílu, aby přivedila změnu v konkrétní manifestaci koloběhu vody (například aby začalo, nebo naopak přestalo pršet).

Každopádně chci už teď konstatovat, že mezi hráči je příznivců rituálů snažících se vyvolat změnu herního vzorce méně, nežli je mezi světovou populací těch, kteří věří v účinnost rituálů přivolávajících déšť. Nedejme se mýlit hospodyňkami sázejícími čísla do lotynky podle snáře či svírajícími zaječí pacičky u hracích automatů. Ty v intencích studia aktérů radikálně ustavovaného hráčského světa za hráče nepovažujeme. Zabývejme se skutečnými hazardními hráči – a ti jsou k jakékoli magii krajně skeptičtí. Pod názor Jamese Georga Frazera, že jde o “falešný systém přírodní zákonitosti a klamný návod k jednání,<sup>103</sup>” by se zhusta podepsali jako první.

Myslím, že svůj podpis by připojil i Sundance Kid z filmu *Butch Cassidy and the Sundance Kid*. Na počátku příběhu ho spatřujeme při partii pokeru; Sundance vyhrává a vyhrává, až mu protihráč vmete do tváře otázku: “Jak to, že ti karta tak padá?” a sahá po pistoli. Sundance nezapomenutelně odpovídá: “Modlím se.” Nevím, zda vtipnost jeho odpovědi je plně zřejmá i pro ne-hráče, Sundance totiž říká toto: “Bud’ mám víc štěstí, nebo lépe hraji, nejspíš obojí.” Jeho “Modlím se” neodkazuje ani k magii, ani k náboženství – tím, že to předstírá, se protivníka skutečně dotkne. I ten protivník totiž ví, že jakákoli (jak by řekl van Gennepe) *náboženská technika*<sup>104</sup> je ve sféře hazardní hry absurdní.

### **Aktéři hráčského světa jako oběti mentální poruchy ?**

Poznatky z terénního výzkumu ve světě hazardní hry rozhodně porovnejme i s dalším konceptem ne-herního světa. S tím, který označuje **hráče, za oběti *individual disorder of cognition***<sup>105</sup> (poruše schopnosti porozumět). Jako oběti jsou pak “neschopni

<sup>103</sup> J.G.Frazer (1994): *Zlatá ratolest*. Mladá fronta, Praha. S. 91.

<sup>104</sup> van Gennepe, s. 17.

<sup>105</sup> E.Devereaux, disertační práce z roku 1949, citovaná in Reith, s. 157.

vyrovnat se s neudržitelnou situací (...), neschopní překonat mezery v pozitivních znalostech a tak překonat úzkosti vzbuzované pocitem ignorance a bezmoci<sup>106</sup>.”

Foucaultův postřeh “Studie diskurzů o marginálních skupinách se stává prostředkem k odhalování ústředních zásad držitelů moci<sup>107</sup>” je po mém soudu málokdy potvrzován výmluvněji, než právě v tomto případě. Ne-herním světem marginalizovaný, do podoby černé díry vykázán herní svět jedné takové “zásadě” jednoho z “držitelů moci” (v uvedeném případě majitele symbolického kapitálu získaného v podobě akademického titulu na Harvardově universitě) odráží konkrétně tento osvědčený krok: marginalizované je nutno prezentovat jako choromyslné. Z citovaného úryvku se musí zdát, že pozorování sklouzli do černé díry hry (připomínám, že podle einsteinovských astronomů do ní “propadají všechny částice, které se *neopatrně* dostaly do její blízkosti“) kvůli jakémusi fatálnímu nedopatření, omylu, neštěstí; černá díra je omámila – jakmile však svou “neudržitelnou situaci” nahlédnou, budou moci uprchnout a tak se rázem zbaví i “úzkosti ze své bezmoci.”

Je ovšem i jiná psychiatrická škola; ta “poruchu schopnosti porozumět” tolik nezdůrazňuje a tvrdí, že původním impulsem účastnit se hazardní hry je překypující a vytrvalý pocit viny, z něhož pramení přání dospět k očekávanému a vítanému sebezpotrestání. Inspirátorem je tu zřetelně Sigmund Freud, který se vyjádřil, že “hazardní hráč si vytvořil pocit viny, plynoucí z touhy po smrti otce; chce se potrestat, a tak si *přeje* prohrávat.<sup>108</sup>”

Ať ovšem člověk hazardně hraje nezamýšleně anebo aspoň zčásti záměrně, vždycky tím jeví “poruchu”.

Ano, posoudit hráčský svět nepředpojatě je pro jakéhokoli člověka odchovaného většinovým paradigmatem “zásluh” a odložené spotřeby obtížné; jen ti nejbystřejší si tuto obtíž dokáží uvědomit. Svědčí o tom etnograf Michael Stewart ve svém Čase Cikánů: “Nejdramatičtější formu na sebe toto okázale marnotratné utrácení bralo ve hře v karty,

---

<sup>106</sup> Ibid

<sup>107</sup> připomíná Maurice Bloch v úvodu k eseji Michaela Stewarta Čas Cikánů. Barrister & Principal, Universita Palackého v Olomouci, 2005. S. 6.

<sup>108</sup> Reuven Brenner (1985) : Betting on Ideas (: Wars, Inventions, Inflation. The University of Chicago Press, Chicago. S. 63. (Autor cituje z knihy Theodora Reika Thirty Years with Freud, Hogarth Press, Londýn, 1942).

kteřá se většinou pojila se dnem výplaty. Hráčské sešlosti se většinou táhly celou noc, a někdy i déle (...) Jak se nezáživné papírové peníze přesouvaly z jedné strany stolu na druhou, docela *nezávisle na vůli nebo dovednostech hráčů*, předváděli muži symbolické zničení té části osobnosti, která se zapojovala do vydělávání těchto peněz v zaměstnání. Peníze z her založených na náhodě nebyly poskvrněné prací, nenesly s sebou ponižující minulost. Prohra byla tedy skoro stejně přijatelná jako výhra a jistě vhodnější, než kdyby se někdo do hry nezapojil vůbec. Pro mě bylo *velmi zvláštní pozorovat zaměstnané muže, kteří právě prohráli obrovské sumy peněz (až čtyřnásobek měsíční mzdy), a příští měsíc se chystali hrát znovu*<sup>109</sup>.” Daleko zajímavější však pro nás je, co v poznámce k tomuto odstavci pak Stewart poctivě dodává: “Děkuji Akisi Papataxiarchosovi, že mi pomohl tento proces pochopit<sup>110</sup>.”

Jen zřídka je tedy autor sociologického či etnografického článku ochoten připustit aspoň to, že radikálně herní prostředí je natolik jiné, že se mu bez přímé a dlouhodobé účasti dost dobře porozumět nedá. Nepřipustí-li to, pak jím pozorovaní hráči opět údajně padají do hry jako do neosvětleného příkopu... Případová studie naproti tomu, soudím, nemůže neprokázat, že hráči do ní vstupují dobrovolně, s rozmyslem, s radostí a opakovaně. A to proto, že úzkost z bezmoci až příliš naléhavě pociťují nikoli v herním, nýbrž v ne-herním světě.

Lze zajisté připustit, že někdo se ocitne v prostředí hazardní hry omylem, bez dostatečného rozmyslu (Michael Stewart, jak píše, se dobře rozmyslel, zda “dokáže nalézt ve hře zalíbení” – zjistil, že ne) a že pak může mít mnoho důvodů považovat svou situaci za nešťastnou. Takový aktér ovšem není tím, který vytváří a udržuje intersubjektivní významovou strukturu, která drží “herní svět” pohromadě. I takovým případům je nicméně nutné se aspoň zčásti věnovat – proto, abychom tak, jako oddělíme různá pojmová určení výrazu “hra,” dokázali totéž udělat i v případě “hráčů.”

Jedním z úkolů případové studie proto musí být rozlišení mezi těmi, kteří hazardními hráči v radikálním smyslu jsou a kteří jimi nejsou.

---

<sup>109</sup> M. Stewart (2005): Čas Cikánů. Barrister & Principal, Universita Palackého v Olomouci.. S. 67 – 68.

<sup>110</sup> Stewart, s. 232.

### Pokus ne-hry asimilovat hru do vlastního paradigmatu

Ani vykázání hry ze “slušného” vesmíru do černé díry se ovšem nejeví pro vítěznou ne-hru jako opatření dostatečné. Připomenu již citované Cailloisovo: „Záliba v hazardních hrách *přetrvává s neobyčejnou životností* dokonce i v průmyslové civilizaci, založené na účtě k práci...“

Ne-hra, jak trefně konstatuje Fink, „dosahuje plného triumfu teprve tehdy, když se jí podaří *nepřátelský živel* zcela rozptýlit a asimilovat<sup>111</sup>.“ Ačkoli německý fenomenolog má na mysli triumf platónsko-aristotelské metafyziky, která hru (do níž vtahuje i „básnické umění“) obecně prohlašuje za odkliku a nápodobu, když ji určuje jako mimézis, soudím, že jím zformulovaná teze plně vystihuje i osudy hry hazardní. „Hru“ sice průmyslová společnost odsuzuje, „průmyslu“ ovšem rozumí znamenitě...

V předjaří roku 1865 konečně napadlo jistého Josepha Ollera změnit proklínanou, pronásledovanou hazardní hru v úctyhodné podnikání. Přišel totiž s návrhem, aby sázky nepřijímal zainteresovaný člověk, nýbrž nezainteresovaný stroj; dal mu jméno „totalizátor.“ Každý sázkař by mohl vsadit jakýkoli obnos na jakéhokoli koně, peníze vsazené všemi by se sečetly a po doběhu dostihu byly vyplaceny těm, kteří se mohli prokázat tikety potvrzujícími sázky na koně, který zvítězil. Je to tržní mechanismus, mínil Oller – čím víc se na určitého koně sází, tím menší bude výhra; čím méně sázek, tím výhry naopak vyšší. Sázkaři tak prý nesoutěží se zbytečným mezičlánkem, jímž je bookmaker, ale s odhadem ostatních sázkařů. (Svůj systém proto nazýval *pari-mutuel*, vzájemné sázení<sup>112</sup>).

To znělo pěkně, sázení u totalizátoru však mělo jeden háček: organizátor si za svou „péči o čistotu dostihového sportu“ z vybrané sumy cosi strhoval. Oller byl vcelku rozumný, stačilo mu pět procent. Poprvé však zvrátil tradici, že při sázení na dostihy jde o to, kdo z *účastníků* hry vyhraje a kdo prohraje. Bookmaker sice měl matematickou výhodu – to však jen v tom případě, že skutečné šance jednotlivých koní uměl odhadovat

---

<sup>111</sup> Fink, s. 118.

<sup>112</sup> Podrobněji in Roger Longrigg (1972): *The History of Horseracing*, Stein and Day, New York. S. 188. Rovněž in Michal Horáček (1983): *Království za koně*, s. 229-230.

„správně“. Pokud chyboval, bystří hráči dokázali jeho chyby odhalit a potrestat. Oller se však hry *neúčastnil*. A přesto to byl on, kdo, ačkoli naprosto nic neriskoval, vždycky „vyhrával.“ Nadto vždycky svých pět procent – ať zvítězil favorit, nebo outsider. Měl jediný zájem: aby suma sázek byla co nejvyšší.

S nepopiratelným zábleskem geniality se rozhodl neucházet se o několik velkých hráčů, nýbrž o nespočet těch drobných a nejdrobnějších... Tak se zrodil masový „herní průmysl.“

Výmluvné je, že vůči totalizátoru neměli ani zákonodárci, ani mravokárci námítky. Francie posléze učinila sázky u totalizátoru *jedinou* legální podobou sázení na dostihy, přidaly se i Spojené státy.

A obdobně jako na dostihových závodištích je tomu všude tam, kde organizátor hry *nikdy* není jedním z hráčů, ale *vždy* stojí proti hráčům; nečelí spolu s nimi pochybám, ale utíká se k nepochybnému. Takové privilegium mu poskytuje nejen totalizátor, ale i jiné stroje – zejména „výherní hrací automaty.“ A také například ruleta. Majitel hracích automatů a rulety je ovšem podnikatel; jím používaný mechanismus zkrotil nevyzpytatelnost „iracionálna“, a tak mu „racionální“ myšlenkové a také právní prostředí udělilo legální statut. A s potěšením od něho vybralo daně, čím se efektivně stalo podílníkem na jeho podnikatelském záměru. Tak došlo k tomu, čeho se na sklonku devatenáctého století obával citovaný Ottův slovník naučný, volaje: „Ani loterie státní se nesrovnává s ethickým úkolem státu a znamená nemravný způsob zdaňování (...), státové se spořádanými financemi proto k této formě nesahají.“

Státové, spravovaní klasicky vzdělanými muži, znalými Vespasiánova „non olet,“ k ní ovšem sáhly; v nejednom případě ji dokonce prohlásily za svou „výsadu.“ To platí jak ve většině zemí Evropské unie, tak například ve státě unie severoamerické, v Nevadě. Tam nejvyšší soud (rok 1977, případ Rosenthal) rozhodl, že „herní podnikání je výsadou vyhrazenou státu a jím udělovanou a nenese s sebou ona práva, která jsou spojena s *užitečnými* živnostmi a povoláními<sup>113</sup>.“ Toto rozhodnutí navázalo na již dříve judikovanou zásadu, že „hry jako povolání nebo podnikání stát může regulovat i

---

<sup>113</sup> Kramář, K. a Hušák, A (2006): Herní právo. Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, s.r.o., Právnícké učebnice, Plzeň. S. 16



potlačovat, aniž by tím porušoval některá z přirozených občanských práv, která má vláda chránit a zabezpečovat<sup>114</sup>.“

Hazardní hra tedy v této optice odráží náhled, že patří do „černé díry“ - právo ji provozovat nepatří mezi práva „přirozená,“ a proto je nutné upravit ji „účelově vytvořenou normou.“

Tím ovšem nastává historicky bezprecedentní situace: hazard už nebyl mocenskými orgány pronásledován, nýbrž shovívavě tolerován. A nejednou - a nejen státy, ale i rozličné samosprávné jednotky včetně severoamerických indiánských rezervací jsou toho vynikajícím příkladem - dokonce povzbuzován. Pozornost se nyní soustředila na drobné, ale doslova nespočetné sázky bezejmenné masy. Ztělesněním tohoto komerčního uchopení hazardu se stalo „kasíno v Las Vegas.“

A právě tam, do moderního kasína, obracejí pozornost autoři sociologických a etnografických studií. V úvodu ke sborníku *Gambling Cultures* editor Jan McMillen říká: „Až do sedmdesátých let byly články o hazardních hrách publikovány v periferních žurnálech, jako by se nejednalo o předmět pro vědeckou analýzu dostatečně seriózní. Avšak od doby rozmachu *komerčního hazardu* v Británii a ve Spojených státech nabylo studium hazardní hry povahy legitimního akademického zájmu.<sup>115</sup>“

Je to tedy proliferace herního *průmyslu*, co přitahuje zájem „seriózních badatelů“.

Tito badatelé pak zkoumají chování účastníků legálních her organizovaných právními osobami podle následujícího myšlenkového rozvrhu:

- 1) Ve všech zkoumaných hrách jsou „hráči“ oproti pořadateli hry matematicky výrazně znevýhodněni.
- 2) Buďto si svou matematickou nevýhodu uvědomují, anebo neuvědomují.
- 3) Neuvědomují-li si ji, je nutné je poučit.
- 4) Uvědomují-li si, pak jsou buď masochisty (v tom případě se zkoumá, lze-li je léčit), anebo ve svých prohrách naopak nalézají zvláštní smysl (který lze vysvětlit).
- 5) Nalézají-li smysl, převládá v sociologii následující vysvětlení: „Gambling,“ shrnuje vysvětlení mnoha jím citovaných autorů Mikal Aasved, autor *Sociologie*

<sup>114</sup> Cabot, A.N. (ed) 1998: *Federal Gambling Law*, Trace Publications, Las Vegas. S. 10.

<sup>115</sup> Jan McMillen (ed) 1996: *Gambling Cultures: Studies in history and Interpretation*. Routledge, New York. S. 1

hazardní hry, „představuje převrácení amerických hodnot: etika spoření, sebezapření a akumulace kapitálu byla nahrazena ideologií hedonistického konsumerismu. Dnešní Američané dychtivě konzumují disponibilní čas a majetek. Akumulace kapitálu už není pro většinu lidí tak důležitá jako hledání způsobu užití peněz při hledání potěšení a statutu. Důraz na spotřebu je v moderní kapitalistické společnosti zcela funkcionální. Přijetím hazardní hry a nadšeným karikováním pracovní etiky našich rodičů mainstreamoví Američané vpravdě zrcadlí historickou kulturní změnu<sup>116</sup>.“

Jiní jsou v tomto ohledu ještě důraznější (a přistupují k tématu, jak se jistě domnívají, po bourdieu-ovsku): „Sázkař na závodišti, zatímco si je vědom, že skutečná ekonomická či sociální transformace je nepravděpodobná, vytrvá ve svém vyjadřování absurdit ekonomické a sociální stratifikace<sup>117</sup>.“

Takže „rebel“ ?

Vůbec ne – chci aspoň krátce (téma by si zasloužilo obšírnější komentář) naznačit, že typickým aktérem je na amerických závodištích (v kasinech, atd.) kvintesenciální maloměšťák. Příslušník střední „třídy,“ (jehož hlavním sklonem není rebelantství, nýbrž konformita.

„Mýtický archetyp drsného individualistického hazardéra účastnícího se specifického herního rituálu je ohroženým druhem, pravděpodobně se mění v přízrak minulosti (...) Ve skutečnosti může být dnešní účast v hazardní hře nahlížena jako neškodná, rekreační, dobročinná, dokonce *vlastenecká* – zejména v kontextu kupování losů státních loterií<sup>118</sup>,“ píše James Smith – avšak jeho názor rozhodně není zastáván většinou pozorovatelů. Naopak, domnívám se, že fundamentální svízele převládajících uchopování fenoménu hazardní hry v současných pracech pramení z následující

---

<sup>116</sup> M.Aasved: *The Sociology of Gambling*, druhý díl série *The Gambling Theory and Research Series*, nakladatelství Charles C. Thomas, Springfield, Illinois, s. 35. Za pozornost stojí autorovo konstatování z Úvodu (strana VII): “Když jsem před časem vstoupil na pole studia hazardu,” říká, “a snažil se nalézt nějaký zdroj (source), který by mi podal nezbytný background ohledně motivací pro normativní i nadměrnou hazardní hru, žádný takový zdroj neexistoval...”

<sup>117</sup> J.Allen: *Playing with Hope and Despair: Bourdieu and the Habitus of Horse Betting*, in *The Sociology of Risk and Gambling Reader* (citováno výše), s.189

<sup>118</sup> J.F. Smith: *When It's Bad It's Better* (2005): *Conflicting Images of Gambling in American Culture* – in *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation*. Routledge, New York. S. 102

skutečnosti: etnografové ve svých *case studies* a sociologové ve svých teoretických konstrukcích objekty svého pozorování za „hráče“ prohlašují, ve skutečnosti však věnují svou pozornost někomu jinému: klientům zábavního průmyslu. I ty lze samozřejmě etnograficky a sociologicky pozorovat, je však nutné vědět, kdo se pozoruje.

Možná jde jen o dočasnou pojmovou nouzi. Možná však o neochotu vypravit se za jinými aktéry, nežli jsou ti, kteří se pohybují v prostoru legálního „herního“ průmyslu – za těmi, kteří hrají ilegálně na periferiích amerických velkoměst, ve spoře osvětlených garážích, v místnostech, odkud se před policejními raziemi utíká předem připravenou cestou přes zadní dvorky. Nevím, kde jsou, ale že někde jsou, na to jsem ochoten vsadit cokoli<sup>119</sup>. Každopádně tu byli, a to v hojném počtu: „V osmnáctém století byla hazardní hra v Americe v zásadě soukromou záležitostí, píše John Findlay ve svých *Lidech náhody*. „Na rozdíl od anglických *gambling shops* neměli Američané žádnou tak komerční instituci, v níž by sázeli. Rozptýleni po celé zemi a s mizivou hotovostí po ruce, kolonisté nevytvořili městskou hierarchii veřejných budov, v nichž by hazard mohl vzkvétat<sup>120</sup>.“ K čemuž James Smith dodává: „Někdy se v saloonech hrálo, avšak sázky se uskutečňovaly mezi jednotlivými hráči a ne proti `banku<sup>121</sup>.““

Takové aktéry je každopádně třeba nejen najít, ale i vstoupit do jejich pospolitosti, pozastavit kulturní rozdíly mezi badatelem a aktéry a stát se jedním z nich. Jistě to není tak snadné, jako věčně citovat coby etnograficky relevantního informátora Michaila Fjodoroviče Dostojevského, který navzdory tomu, že dal svému románu titul *Hráč* mohl poskytnout pouze svědectví člověka, jemuž se moderní vědecké práce věnují jako „problémovému gamblerovi<sup>122</sup>“, tedy tomu, kdo si u podnikatele (majitele kasína) kupuje

---

<sup>119</sup> A to už proto, že jsem měl mnoho příležitostí pozorovat hráče u stolů, kde se hrají *craps* (kostky). Natrénovat elegantně a správně provedený vrh (obě kostky se musejí odrazit od vzdáleného, gumou vystlaného mantinelu, ale nepřepadnout přes okraj mimo stůl) nelze během občasné návštěvy kasína. Jsem si jistý, že tito lidé vrhají kostky dost možná den co den, a to v autentickém hráčském prostředí sobě rovných, kde jejich peníze nemizí v trezorech bankéřů, nýbrž mezi hráči obíhají (v naprosté většině států Unie kasína nejsou).

<sup>120</sup> J.M.Findlay (1986): *People of Chance: Gambling in American Society from Jamestown to Las Vegas*, Oxford University Press, Oxford. S. 29.

<sup>121</sup> Smith, s.103

<sup>122</sup> Mezi studii tohoto typu vybírám: E.Bergler *The Psychology of Gambling*, in *Gambling* (edited by R.Herman), Harper and Row, 1968, strana 113-130 - H.J.Shaffer:

specifické vzrušení a na něm se stává patologicky závislým. Právě Dostojevského příběh může sloužit jako excelentní případ toho, před čím varuje Wacquant, říká-li: „Sociologie se musí zbavit neproblémových východisek prefabrikovaného exotismu.<sup>123</sup>“

Zmíněná pojmová nouze však vede kromě jiného i k tomu, že *každý* hráč je považován, a to mnohdy i v psychiatrii, za „problémového gamblera.“ Český specialista na „patologické hráčství,“ MUDr. Karel Nešpor, adresuje svou knihu Hazardní hra jako nemoc<sup>124</sup> dokonce (a zejména) lidem, kteří podle jeho přesvědčení mají se hrou „problém,“ ale jeho pomoc nevyhledávají, protože „si problém nepřiznají nebo protože se stydí<sup>125</sup>.“ Psychiatr cituje z mezinárodní klasifikace nemocí, kde pod označením F63.0 figuruje Patologické hráčství: „Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků<sup>126</sup>.“

Přesně takoví lidé se však musejí stát předmětem pozorování případových studií. Pak může dojít k dosud naprosto nepředpokládanému zjištění: v prostředí, ustavovaném jako radikálně hráčské, si lidé „problém“ nepřiznávají čistě proto, že žádný nemají. Studem netrpí, takže v návštěvě toho, kdo by je odborně poučil o „sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnotách a závazcích“ jim ani bránit nemůže. Za „epizodu“ nepovažují hráčství, nýbrž pobyt v „normálním“ světě – je-li to možné, podle svého názoru „rozumně“ se mu co možná vyhýbají.

Nemám důvod pochybovat o tom, že patologičtí gambleři existují, že jich patrně není málo a že jejich patologie dost možná zasluhuje medicínské pozornosti. Tyto nemocné však zrodil a rozmnožuje herní průmysl, nikoli původní hráčské prostředí, jež průmysl hledí jen napodobit, a to pouze vnějškovými efekty; průmysl zásadně neustavuje herní, nýbrž specificky průmyslové prostředí. V radikálně ustaveném hráčském světě se naproti tomu pohybuje člověk, který pobyt v něm volí převážně rozmyslně, a to jako „radikální alternativu“ vůči světu ne-hráčskému.

---

Strange Bedfellows: A Critical View of Pathological Gambling and Addiction, uveřejněná v revui *Addiction* říjen 1994, s. 1445-1448,

<sup>123</sup> Loic Wacquant: *Body and Soul: Notebooks of an Apprenticed Boxer*. Oxford University Press, Oxford, 2004. S. 6

<sup>124</sup> K.Nešpor: *Hazardní hra jako nemoc*. Nakladatelství Aleny Krtilové, Ostrava, 1994.

<sup>125</sup> K.Nešpor, zadní strana obálky.

<sup>126</sup> K.Nešpor, s. 27.

Jenže teprve skutečný terénní výzkum může stávající pojmovou nouzi odkrýt a navrhnout její řešení. Teprve tehdy unikne badatel z pasti, před níž varuje Pierre Bourdieu, z pasti „substancialistického a naivně relativistického výkladu, který spočívá v tom, že každou činnost nazírá samu o sobě a pro ni samu, nezávisle na celku ostatních zaměnitelných praktik<sup>127</sup>.“ Ostatně, k podobnému náhledu dospěl Georg Simmel už roku 1911: „Události, které si ve svém vlastním, jen sebe sama skýtajícím významu, mohou být velice podobné, jsou z hlediska svých vztahů k celku života krajně divergentní<sup>128</sup>.“

V případě zkoumání fenoménu hazardní hry je třeba mít toto zjištění zvlášť na paměti, neboť jeho veřejná reprezentace je věru masivní. Mluví a píše se o něm mnoho, ale – paradoxně – tím spíš se podstata fenoménu zatemňuje.

Tolikrát poslední dobou zkoumané Las Vegas (snad to mohu tvrdit, byl jsem tam šestnáctkrát<sup>129</sup> a uskutečnil řadu interview s mnoha majiteli „heren“ včetně majitele Vegas World Boba Stupaka, šéfa styku s hráčskou klientelou kasína Caesar's Palace, Bena Chandlera a také tvůrce nové podoby Stripu, Steva Wynna) není velkou hernou, nýbrž nesmírným lunaparkem. Jeho klienti platí především za zábavu, jako si zaplatí za jízdu Domem hrůzy na Matějské pouti. (Poslední hráčský prapor třímají hráči pokeru – neboť ti dosud hrají nikoli proti „banku“, nýbrž proti ostatním hráčům -, jejich počet mezi návštěvníky Las Vegas je však procentuálně zanedbatelný).

„Herní“ průmysl ve skutečnosti vše, co je pro původní hráčský svět charakteristické, ignoruje nebo přímo záměrně eliminuje; jen tak může ustavit svět vlastní.

Do Las Vegas snad dosud jezdí „hráči“ i proto, aby se nakrátko (jen naprosto výjimečně na déle než tři dny – recepční v kasínu Caesar's Palace se vždy podivují, předkládám-li jim voucher na desetidenní pobyt a pečlivě se ujišťují, že nejde o

<sup>127</sup> Bourdieu (1998) s. 11.

<sup>128</sup> G.Simmel (1997): Peníze v moderní kultuře a jiné eseje, SLON, Praha. S. 44.

<sup>129</sup> Zajímá-li někoho, proč jsem tam jezdil, tak z následujících důvodů: 1) uskutečnil jsem řadu interview s aktéry, abych do struktury pronikl hlouběji, 2) je to výhodné, protože L.V. nabízí z hlediska ubytování, jevištních představení a zejména vynikající kuchyně zcela mimořádnou příležitost z hlediska vztahu hodnota/cena; majitelé kasín spoléhají na to, že člověk u hracích stolů prohraje, takže jde především o to sem klienta přivábit, 3) občas jsem něco vsadil na výsledky zápasů NHL – v případě, že jsem dospěl k názoru, že kurs je stanovený mylně (nebylo to často). Nikdy jsem si však nepomyslel, že sem jedu *vrtět* (což v hráčském slangu znamená „zahrát si“).

nedorozumění) vyvázali z rutiny a komercializace industriální společnosti. Zpravidla letí mnoho hodin letadlem, nežli dospějí do kýženého „jinde,“ do města uprostřed pouště. Avšak právě v „hlavním městě hazardu“ (samo sebe, projevující skvělý cit pro sebepropagaci, nazývá Sin City, Město hříchu) najdou tolik rutiny a tolik do nejmenších detailů propracovaných mechanismů ryzí komerce, že se sami okamžitě stávají šroubky tohoto stroje. Nenajdou tu zvláštní, radikálně vyčleněný prostor hry – přímo mezi hracími stoly jsou butiky, zatímco už na letišti, a pak mezi kasínovými restauracemi a dokonce i v restauracích hrací přístroje. Cestou ke stolu, kde se hrají kostky, musejí „hráči“ obejít frontu lidí, čekajících na vstup do panoramatického kina...

Chtějí-li si muži vychutnat svou *camaraderie* a věří-li, že v moderním kasínu dočasně uniknou světu žen, tu jich najdou zrovna tolik jako v ne-hráčském světě. Chtějí-li se jako „hráči“ vymanit odcizení a pocitu bezvýznamnosti, v Las Vegas je musejí právě tyto pocity přímo zahltit: v nesmírných halách nejsou individui, nýbrž částkami nezřetelné, věčně se přelévající masy; odejdete-li od určitého hracího stolu ve čtyři hodiny a vrátíte se v šest, najdete tam jiné hráče i jiné krupiéry. „Hráč“ se na vytváření herního prostředí nijak nepodílí, materiálně je prostředí dávno ustaveno, a to až do nejmenších detailů, zatímco ideálně se neustavuje nikdy, neboť se tu neustavují vztahy. A tak se nemůže rodit ani kultura (definujeme-li ji jako systém kolektivně sdílených názorů, představ, předpokladů, idejí, sklonů a významů) ani jakýkoli náznak inter-subjektivní významové struktury.

Zhola vyloučené je proto také ustavování „alternativního fóra.“ Je-li herní hala „alternativou,“ pak jen tím, že nabízí svrchovaně trapnou nedůstojnost; takové je občan demokratického státu sotvakdy v ne-hráčském světě podroben. Klient rozhodně není v Las Vegas tím, kdo si jako dobrovolný vyzyvatel nadvlády matematické výhody „banku“ zaslouží a získává respekt. Ať už si je své matematické nevýhody vědom nebo ne, dealeři ho považují za hlupáka (což obvykle skrývají špatně a někdy vůbec ne). A to proto, že dealeři nejsou aktéry světa hráčského, nýbrž ne-hráčského: námezdními pracovními silami „herního“ průmyslu. Z jejich pohledu je tu klient proto, aby podniku odevzdal své peníze, ať tedy tento proces nezdržuje a nenarušuje. (Měl by jej dokonce urychlit: tím, že jim nějaké peníze odevzdá i v podobě spropitného – věc, která je v autentickém herním prostředí nepředstavitelná).

Pro ilustraci této skutečnosti použiji následující příklad: Mezi jinými *theme-resorts* stojí na hlavní lasvegaské třídě, Stripu, i kasino Benátčan (The Venetian). Napohled má téměř vše, co původní Benátky: lvy svatého Marka i vodu, po níž plují gondoly a na nichž gondoliéři v typických slamácích zpívají návštěvníkům *O sole mio*.<sup>130</sup> Avšak lvi jsou z papundeklu a benátské „kanály“ z betonu... A tak jsou na tom i lidé sledovaní v „hlavním městě hazardu“ (ale i v jiných legálních prostředích) badateli podléhajícími herním průmyslem rafinovaně vnucenými *preconceived ideas* – vidí masu jednotlivců sázejících peníze v ruletě, blackjacku, hracích automatech... a svedeni tímto povrchním viděním, pokládají je za hazardní hráče se **vším**, co člověka jako hazardního hráče ustavuje. Avšak lasvegaská hra má ke skutečné hazardní hře právě tak daleko, jako lasvegaský Benátčan ke skutečným Benátkám.

Nepochybuji o tom, že *petit-bourgeois* klienti Las Vegas, sice vesměs opatrně (cesta do skutečných Benátek je dražší, navíc se tam mluví italsky – a to může přinést, nedej Bože, i skutečnou nejistotu) ale přece jen „dychtivě konzumují disponibilní čas a majetek.“ Je to až příliš zřejmé.

Vytýká-li si taková Joan Allenová po vzoru Pierra Bourdieua cíl „porozumět politice každodennosti“ bude své „rebely“ muset hledat jinde nežli mezi klienty herního průmyslu. Tito lidé nejsou ani aktivními rebely proti systému, ani rebely takřikajíc pasivními, bourdieuovskými „self-drop-outs. (Mimochodem: na přelomu tisíciletí vynakládali Američané každoročně „pětkrát více peněz na tikety nabízené herním průmyslem nežli na lístky do kina, 26,7 miliardy dolarů versus 4,8 miliardy dolarů<sup>131</sup>“).

Jeví se tedy, že herní průmysl se sice radikální podobou hráčství inspiruje jako svým předobrazem, že z ní vychází, že se hlásí k některým z jeho zjevných rysů a že prostřednictvím jejich nápodoby hledí vybudovat svou autoritu, tato mimésis však září a halasem svého extravagantního ohňostroje odvádí pozornost od toho, co je jejím podnikatelským záměrem, a tedy od samého počátku skutečným cílem: vytvořit a stále upevňovat vlastní, což znamená jiný „svět,“ nežli je ten radikálně hráčský.

<sup>130</sup> Ve vydání z 16. března 2007 přinesly Hospodářské noviny zprávu o tom, že „Benátky“ budou rozšířeny o další „čtvrť“ zvanou Palazzo; komplex tak zvýší svou kapacitu na více než 7 000 hotelových pokojů

<sup>131</sup> Smith, s.102.

Domnívám se proto, že *jedním z předních teoretických předpokladů antropologického zkoumání prostředí hazardní hry je jinakost na jedné straně průmyslově-herního a na druhé „radikálně hráčského“ prostředí pochopit, ale nikoli tak, abychom jeden vnímali jako „pravý,“ „autentický“ a jiný „falešný“ či „neautentický.“* Svěbytně ustavené, a proto autentické jsou oba; stejně jako jsou nepopíratelně autentické nejen italské Benátky, ale i Benátky lasvegaské; pro badatelskou metodologii je nezbytné z jejich autentické jinakosti vyjít a zaměřit pozornost na jejich vztah. Pak se budeme moci soustředit i na genezi tohoto vztahu a hledat odpovědi na otázku jak se obě prostředí vzájemně ovlivňovala a jak (a zda vůbec) se ovlivňují dosud.

Teprve výsledky takového zkoumání nám mohou naznačit také odpověď na vytčenou otázku, tedy to, do jaké míry se rozličné pokusy ne-hry asimilovat v různých prostředích hru do vlastního paradigmatu setkávají s úspěchem.

### Pojmová vymezení

Jestliže jsme tedy charakterizovali hlavní body obžaloby ne-hry vůči hře obecně a té hazardní zvláště a krátce popsali její současný triumf v prostoru sociálního vesmíru, obraťme se k vytčenému úkolu a pokusme se shrnout charakteristické rysy toho herního prostředí, kde se provozují hry hazardní. Je to nezbytný krok, neboť pojmové vymezení výrazu „hra,“ jak jsme se pokusili prokázat, se jeví příliš široké, vnitřně nejednou protikladné a obecně až nemožně vratké. (Ostatně, „oprávněnost“ jakéhokoli obecného pojmu je - přinejmenším od doby Viléma Occama - filosoficky značně sporná). Nejprve se obrátíme k tomu, čím herní svět definice produkované v ne-herním světě *nenaplňuje*.

Po provedení negativního vymezení se soustředíme na vymezení pozitivní. To musí vycházet především z perspektivy aktérů, kteří herní prostředí vytvářejí prostřednictvím inter-subjektivní významové struktury. V tom případě ovšem musíme vzít na vědomí, že tuto významovou strukturu nevytvářejí jako intelektuální rébus pro společenské vědce, kteří ji mají „vyřešit“ a fixovat. Slova, symboly a události herního světa se vzpírají slovníkům. V mnoha případech jsou pulzující, nejednoznačná,



neuzavřená. V herním prostředí - s výjimkou jednou dosažených výsledků sázkových příležitostí - neexistují „pravé,“ petrifikované a „veřejné“ významy, nýbrž významy soukromé a právě jako soukromé hájené.

Svět hazardních hráčů, které navrhujeme jako pole pro antropologické bádání:

**Není** netvůrčí sféra, která nic neprodukuje. Platí sice Cailloisovo „Nezůstane tu žádná sklizeň, žádný řemeslný produkt, žádné arcidílo či nahromaděný kapitál,“ nikoli však “je to příležitost pro čiré plýtvání – časem, energií, vynalézavostí, obratností a často i penězi.<sup>132</sup>” Aktéři námi sledovaného herního světa participativně produkují (výměnou za riziko utrpení) čistou *slast*, nadto v mimořádně koncentrované podobě. Je to specifické lidské vztahování se k eudaimonii. Tvůrčí je výsostně, protože cílem hry není vyprodukování produktu, nýbrž stálé, nekonečné produkování *sebe sama*.

**Není** konstituován jako „parafráze vážného života v živilu zdání.“ A naprosto není ani „zkoušením možností, jež nemá žádné nevyhnutelné následky.“ Následky má a musí mít vždy. Čím více naplňuje vlastní pojem, tím jsou jeho potenciální následky mohutnější.

**Není** prostorem, kde by zřetelný kontakt s „životní realitou“ znamenal zkázu hry, jak si myslí Roger Caillois, protože právě tento kontakt je dýchací trubicí, bez níž by hra okamžitě dodýchala. Sociolog uvedený názor nesdílí, zákonodárce však ano: „v (českém) občanském právu je pojem hra používán jen pro ty hry, které jsou hrány o nejistou výhru v podobě určitého ekonomicky měřitelného plnění<sup>133</sup>.“ Médiem a cílem hry jsou proto především tytéž peníze, které platí v ne-hráčském světě (vydávané *Státní* bankou; lze si za ně koupit předmětné produkty) – a současně peníze, které „platí“ jen v tom hráčském (lze si za ně koupit participaci na nepředmětném hraní). Médium hry tedy mezi hráče vstupuje výhradně ze sféry ne-hráčů, nadto je to médium, jehož si ne-hráči vysoce cení. Pokud by si jej necenili, ztratilo by cenu i pro hráče. Už toto médium a tento cíl hry

---

<sup>132</sup> Caillois, s. 27

<sup>133</sup> Kramář, s. 19.

vyjevuje *dvojdou, opozičně-symbiotickou povahu vztahu hráčského světa k nehráčskému.*

**Není** sférou, kde se lidé více než jinde uchylují k magickým a kvasi-náboženským věrám v naději, že karty, kostky či tikety mohou být hráčem nějak ovlivněny. Naopak, v drtivé většině vyznávají názor, že magické praktiky nejsou než „falešným systémem přírodní zákonitosti a klamným návodem k jednání<sup>134</sup>.”

**Není** bezbožný. Naopak – k božskému si zachovává původní bezprostřední vztah. „Spoléhá na spolehlivé,“ vyznává instituci milosti, jejímž prostřednictvím je člověk vyvolen a bez ohledu na své zásluhy obdrží z povahy věci ryzí dar – něco za nic. V této instituci milosti spatřuje nad-lidský zdroj spravedlnosti, totálně nezávislé na té „spravedlnosti,“ která je konstruována lidmi.

**Není** udržován v chodu jen aktéry „neschopnými překonat mezery v pozitivních znalostech a tak překonat úzkosti vzbuzované pocitem ignorance a bezmoci,“ jinými slovy buď hlupáky nebo choromyslnými. V aktérech vyvolává naopak úzkost a pocit bezmoci opresivní strukturace ne-herního, tedy zejména hierarchizovaného a ideologizovaného světa. Proto se k hernímu prostředí obracejí nejen dobrovolně, ale vesměs i s rozmyslem. Vracejí se, většinou opakovaně, v mnoha případech doživotně.

**Není** to ani ta hra, která je součástí “herního průmyslu.” Taková pozice by popírala ten její výměř, který jsme uvedli na prvním místě: vytvářela by “sklizeň,” “hromadila kapitál.” Herní průmysl nad skutečnou hrou zpravidla triumfuje v případě, že se mu tento “nepřátelský živel” podařilo přesvědčivě pouze napodobit. Kýženým stavem není v radikálním herním prostředí odložená spotřeba a akumulace kapitálu, nýbrž jeho stálé používání a jeho proměna v striktně pojímané “oběživo.”

---

<sup>134</sup> Frazer, s. 91.

Vedle důrazu na negativní vymezení můžeme ustavit vytčený pojem i důrazem na vytčení pozitivní. V tom případě herní svět našeho zkoumání :

**Je** prostorem, kde kde neplatí konvenční představa “užitkovosti.” Přesto nepostrádá řád. Čím přísnější a respektovanější řád, tím silněji ustavený herní svět.

**Je** sférou, kde před započítím hry a během ní nevládne “jistota,” v ne-herním světě údajně generovaná kauzálními řetězci, nýbrž nejistota. Čím větší nejistota, tím větší napětí; čím intenzivnější napětí, tím robustnější hra.

Nejistota je však posléze střídána jistotou – nezpochybnitelným výsledkem sázkové příležitosti. Rovněž a zejména tímto zřetelným a pro všechny závazným výsledkem se hráčský svět liší od ne-hráčského, v němž jsou výsledky lidského úsilí zpravidla nezřetelné a nejen pozorovateli, ale i přímými účastníky jsou vždy hodnoceny různě. Čím zřetelnější a nezpochybnitelnější výsledek, tím pevnější herní struktura.

**Je** prostorově a časově utvářen jinak – a toto utváření může být jak materiální (“herna”), tak zejména ideální povahy -, tato jinakost však není totální, neboť médium hry musí mít obecně uznávanou hodnotu. Čím vyšší obecně uznávaná hodnota (peníze, ale třeba i život – jako v “ruské ruletě”), tím ryzejší herní princip.

**Je** dobrovolný. Aktér je aktérem jen tehdy, participuje-li aktivně. Kdy a zda do hry vstoupí, respektive kdy a zda z ní vystoupí, závisí pouze na něm.

Domnívám se, že herní svět je tímto výčtem vytyčený dostatečně – musí totiž naplňovat nikoli některé, ba ani mnohé, nýbrž *všechny* uvedené charakteristiky.

Ten, který je beze zbytku naplnil, byl svět vytvářený hazardními hráči v Československu; oni sami svůj pobyt v něm označovali jako “*být na hře*.” Domnívám se, že nejen výraz “na hře,” nýbrž především ono “být” má pro ustavení etnografické perspektivy zásadní význam.

### Obyvatelé černé díry

Dosud jsme se věnovali postupu, jehož prostřednictvím ne-herní svět v sociálním vesmíru odsouval hru, tu hazardní zejména, do pozice černé díry. Podívejme se však i na to, jak se aktéři tohoto zneviditelněného prostoru vztahovali k tomu viditelnému (jenž se prohlásil za “normální”).

Na prvním místě musíme odpovědět na otázku: Co je tam přivádělo – měl-li to být prostor, který podle filosofů, sociologů, arcibiskupů, psychiatrů i učitelů základních škol záludně skrýval nejistotu a tajemnou jinakost ?

Jsem přesvědčen, že *právě tyto výměry*; určití lidé je nepochopili jako varování, nýbrž jako doporučení.

Připouštím, že někteří jednotlivci mohou jevit sklon, který Georg Simmel charakterizoval jako “zásadní opozici”<sup>135</sup>. Jejich výskyt jsem osobně zaznamenal i v psychiatrické léčebně, kam jsem na jaře 1975 zavítal jako chovanec. Jednoho dopoledne nás ve „společenské místnosti“ pavilonu číslo 23 v Bohnicích lékaři shromáždili u dveří. Pod okno postavili jednu z nás, paní Jarču. Jarče dali do ruky nějakou hůlku a pod nohy bedýnku, aby nad námi čněla. Z bedýnky měla každého z nás vyzvat, ať proti ní vykročíme. Pak hůlkou ukazovala, kam máme jít: napravo či nalevo. Byl to prostý úkol. Ukázala doprava, šli jsme v pravo. Ukázala vlevo, vydali jsme se do leva. Tak jsme to dělali všichni, krom jediného: chovanec Tonda chodil na pokyn „vlevo“ zásadně doprava a naopak.

Psychiatři kývali hlavami a mnoho si zapisovali. Soudím, že ověřovali Simmelův postulát „abstraktního opozičního pudu.“ Simmel tvrdí, že „všechny případy, které jsou považovány za typy ryzí opozice, nemusí vždycky takovou opozicí být, neboť oponenti tohoto druhu se často prohlašují za obhájce ohrožených práv, za zastánce toho, co je objektivně správné. Abstraktní opoziční pud je však tichý, mnohdy sotva vědomý popud postavit se proti nějakému tvrzení nebo požadavku jeho negací, zejména je-li nám předkládán kategorickou formou (...) Osobnost - dokonce i tehdy, není-li vůbec napadena, nýbrž pouze naráží na ryze objektivní projevy druhých – se nedokáže sama stvrdit jinak než právě opozicí. Že prvním instinktem, jímž se stvrzuje, je negace

---

<sup>135</sup> Simmel, s. 34.

druhého<sup>136</sup>.“ Pro naše účely pak může být zvlášť inspirativní Simmelův náhled, že „boj, který se rozpoutá v základním prostředí jednoty a rovnosti, bývá v mnoha případech rozhořčenější a radikálnější než tam, kde mezi jednotlivými stranami nenalezneme sounáležitost<sup>137</sup>.“

Nepochybuji, že i mezi hazardními hráči se „zásadní opozičníci“ vyskytli: čím „černější díra,“ tím bývají šťastnější. Herní prostředí proto přinejmenším některým z nich nemohlo uniknout. Tento sklon se nicméně týká jednotlivé osobnosti, a proto spadá do pole psychologie.

O krok dál, na pomezí psychologie a sociologie stojí zmíněný koncept „edgework“ („život na hraně“), v současné době rozvíjený zejména Stephenem Lyngem: „Setkají-li se lidé separovaní věkem, genderem, třídou, rasou, povoláním a intelektuálním temperamentem, nejednou objeví hluboce založené společné rysy; pak často pocítí spojitost kořenící v čemsi, co je pro jejich duševní ustrojení určující. Ať je odděluje cokoli, podstupovatelé rizika téměř vždy pochopí jeden druhého jako bratry či sestry geneticky vztažené k touze okusit nejistoty existence na hraně. A pro studenty dobrovolného podstupování rizika toto vnímání společných rysů mezi rozličnými skupinami lidí podstupujících riziko implikuje psychické vlivy výsledatelné k sociálním a kulturním silám hluboce založeným v moderním způsobu života<sup>138</sup>.“ Podle Lynga a jeho školy je pak „primárním cílem konceptu `edgework` spojit okamžitost zkušenosti podstupovaného rizika se sociálními strukturami a procesy,“ případně „analyzovat příležitosti, které edgework nabízí pro používání svérázných kompetencí a prožívání intenzivních pocitů sebeurčení, které nabízejí únik ze strukturálních podmínek podporujících odcizení či přehnanou socializaci<sup>139</sup>.“ Soudím, že hazardní hráči mezi „skupiny lidí dobrovolně podstupující riziko“ patří, a proto může být přínosné porovnat zjištění, o něž se opírá koncept „edgework“ s výsledky bádání v hráčském světě.

Soustředím-li se na perspektivy ryze sociologické a etnografické, nemohu a nechci oslyšet Johana Huizingu, který říká, že herní prostředí „vyvolává v život

---

<sup>136</sup> Simmel, s. 35.

<sup>137</sup> Simmel, s. 39.

<sup>138</sup> S. Lyng (ed) 2005: s. 4.

<sup>139</sup> Lyng, s 5.

společenské skupiny<sup>140</sup>.“ V jeho (a jak už bylo řečeno, v Bourdieuově) optice je to tedy forma, která pestře svolává své aktéry, své substanciální nositele. Ti pak za ním vykročí v naději, že dojdou „jinam.“

Je zřejmé, že takovou naději chovají po staletí. A po staletí byli za ni pronásledováni – v Reformaci coby vyznavači Náhody jako hříšníci, za Osvícenství jako vyznavači ne-Rozumu, za režimů provádějících industriální revoluci jako narušovatelé výrobního procesu. Mikal Aasved píše ve své Sociologii hazardní hry: „Praktikována ve všech typech hospodářských a náboženských systémů a v tak rozličných místech jako Řecko, Řím, Německo, Egypt, Mezopotámie, sub-saharská Afrika, Čína, Indie a před-kolumbovská Amerika, hazardní hra předchází vznik stratifikované společnosti, křesťanství a průmyslového kapitalismu o celá tisíciletí. Její globální obliba v kmenových společnostech během věků vyvrací jakýkoli nárok, že její univerzální `funkce` se jakýmkoli způsobem váže k nudě, odcizení, anomii, kapitalismu nebo ke křesťanství v moderních západních společnostech.“

„Univerzální funkci,“ má-li být v Aasvedově dikci jednou z těch „formalistických koncepcí identifikujících struktury a formule, které mají podle předpokladu zůstat neměnné ve velice rozdílných historických kontextech<sup>141</sup>,“ se zdráhám hazardní hře přisoudit - doposud jsem se naopak snažil ukázat příčiny, průběh a účinky ustavování rozličných prostředí „pod vládou hry“ jako krajně různorodé -, nicméně jedna z jejích potenci, a to napomáhat ustavování radikálních alternativ, po mém soudu za pozornost a za další zkoumání stojí.

Předmětem etnografického zkoumání, jehož teoretické a metodologické předpoklady se v tomto Nástinu pokouším shromáždit, ovšem nemohou být aktéři všech hráčských společností, nýbrž jednoho určitého. Například mezi lety 1968 a 1993 stáli v Československu v opozici k té ne-hráčské společenské struktuře, která shodou historických okolností nabyla podoby, již sama označovala jako „reálný socialismus.“ V tomto časovém rámci je také budu zkoumat, nemohu však ignorovat jejich svědectví o tom, že staří pamětníci mezi nimi se vůči okolní společnosti vymezovali už za nacistického režimu v letech 1939 – 1945 a dokonce ještě dříve, za demokratické první

---

<sup>140</sup> Huizinga, s. 25.

<sup>141</sup> Chartier (1997), s. 2.

republiky v období 1918 – 1938. Stopy historie, neúmyslně uchovávané přinejmenším v hráčském argotu (ačkoli německy už mluvil málokdo, nemalá část slovníku pocházela z němčiny), nadto dávaly tušit, že hráčské společenství bylo robustní i za dob benevolentní monarchie Rakouska-Uherska. A opačně: ani změna režimu a budování moderního tržního prostředí po roce 1989 hráčské společenství úplně nerozkotaly. Ve všech těchto společnostech se totiž našli lidé, kteří se cítili nesvobodní, drcení klíčovými strukturálními imperativy přinášejícími podle nich ztročující koncepty od „odložené spotřeby“ přes „potřebu historie“ po „píli a usilovnou práci“ – a „na hře“ hledali praxi sebe-vytváření, tedy radikální alternativu či přinejmenším autonomii.

Loic Wacquant ve zprávě o své pozorovatelské účasti ve společnosti soustředěné kolem boxerské tělocvičny na periferii Chicaga říká, že „(členství v tělocvičně) nabývá na svém plném sociálním významu teprve s ohledem na strukturu životních šancí nabízených či odpíraných místním systémem nástrojů sociální reprodukce a mobility<sup>142</sup>.“ Tento *obecný* závěr mohu potvrdit i v případě komunity hazardních hráčů v Československu. Naprosto odlišně se však budou jevit *partikulární* důvody udržování obou porovnávaných skupin. Jsem přitom přesvědčen, že nejen obecné, ale právě partikulární důvody, vykazované chováním partikulární skupiny, musí příslušná *etnografická* studie zohlednit především.

Zatímco Wacquant vidí své boxery stavět se do opozice vůči „aktivitám a sítím, jež vytvářejí predátorskou ekonomii ulice<sup>143</sup>“, českoslovenští hráči chodili ulicemi téměř naprosto prostými „predátorů“. Současně však tento režim veškerou společenskou dynamiku paralyzoval a sociální mobilitu umožnil výhradně těm, kteří byli ochotni vstoupit do politické strany, jejíž „vedoucí úlohu“ garantoval sám ústřední zákon, Ústava ČSSR; kromě jiného museli podepsat souhlas s okupací vlastní země cizí mocí. Křestním jménem tohoto zřízení byla Nehybnost – úplný opak dynamiky, zajisté spojované s pojmem „predátorství.“ Takže právě vůči *nemožnosti chovat se v „normálním světě“*

---

<sup>142</sup> Wacquant, s. 17-18.

<sup>143</sup> Wacquant, s. 18.

*jako predátoři* se ti, kteří byli hráči v „socialistickém“ Československu, stavěli do opozice.

Jsem si vědom, že v případové studii je uvedený náhled na „nehybný“ socialismus z antropologického i sociologického hlediska nutné rozpracovat, a to stejně, jako je to nezbytné učinit v případě jakékoli studie jakéhokoli herního prostředí vymezujícího se vůči jakékoli dominantní společenské struktuře. Nadto současně spěchám dodat, že mnou specifikovaný důvod zajisté neplatí pro *všechny* aktéry; je to spíš intuitivní náhled (přiznávám: sám jsem tento postoj zastával) a nemohu jej kvantifikovat. Nepochybně se vyskytovaly i jiné důvody. Jaké? Na to je třeba se v etnografickém výzkumu zaměřit (což především znamená uskutečnit interview s tehdejšími aktéry a poměřit – v tom je naše paradoxní výhoda – jejich narace s dalším vývojem jejich životních příběhů), a to, řekl bych, po způsobu naznačeném inspirativní prací Faye Ginsburgové, věnované analýze *life stories* (životních příběhů) podávaných sociálními aktéry stojícími na opačných stranách kulturního konfliktu (v jejím případě *pro-choice*, respektive *pro-life* aktivistek americké debaty o přijatelnosti či nepřijatelnosti umělého přerušení těhotenství). „Mým cílem,“ říká etnografka, „bylo porozumět tomu, jak tento konflikt utvářel a byl utvářen zkušenostmi s `já`, s genderem, rodinou, komunitou a s kulturou na specifické scéně (setting). V takto situovaném konfliktu můžeme nahlédnout, jak určitá otázka nabývá signifikantních rysů pro konfliktní sociální a osobní identifikace<sup>144</sup>.“ Faye Ginsburgová se tedy očividně hlásí k (na počátku této eseje vytčené) „barthovské“ pozici: self-askribce je primární; autorka explicitně odmítá „determinismus, v němž je kauzalita nesena abstraktními koncepty, jako by to byly tyto koncepty, a nikoli živí lidé, co je zdrojem veškerých projevů vůle a moci v lidském konání<sup>145</sup>.“

Také studie specifické (československé) scény hazardní hry by neměla opomenout pátrání po tom, jakých signifikantních rysů nabývala otázka vztahu herního světa vůči ne-hernímu právě pro sociální a osobní identifikace. Jsem přesvědčen, že takové pátrání přinese svědectví nejen překvapivá, ale pro pochopení intersubjektivní významové struktury nezbytná.

---

<sup>144</sup> F.D.Ginsburg (1989): *Contested Lives: The Abortion Debate in an American Community*. University of California Press, Londýn. S. 6.

<sup>145</sup> Ginsburg, s. 12.



Tím se dostáváme – vracíme se – k čistě etnografické perspektivě. Na závěrečných stránkách této eseje už ji nebudu opouštět.

### **Empirická kritika Záludné hry Clifforda Geertze**

Nejprve se hodlám věnovat obšírnější empirické kritice patrně nejznámější etnografické studie z herního prostředí, Geertzově Záludné hře. Jsem přesvědčený, že právě ona nám může naznačit nástrahy, které hráčský svět na své “pozorovatele” včetně etnografů líčí.

Autor volí jako předmět svého pozorování prostředí kohoutích zápasů na indonéském ostrově Bali. Sám vybírá sázení jako ten „aspekt kohoutích zápasů, okolo kterého se ty ostatní točí a jehož prostřednictvím uplatňují svou sílu<sup>146</sup>.“

Pro myšlenkovou konstrukci celé eseje nazvané „Záludná hra“ je pak klíčové následující Geertzovo tvrzení: „Balijsi se většinou na peněžní aspekty kohoutích zápasů dívají jako na samovyrovňovací, jako na záležitost pouhého *oběhu* peněz, cirkulujících uvnitř dobře definované skupiny seriózních účastníků<sup>147</sup>.“ Na jiném místě přímo říká: „Ve skutečnosti se *zdá*, vzhledem k tomu, že větší zápasy mají charakter sázek se stejným vkladem, že v movitém majetku těch, kteří se jich pravidelně zúčastňují, vůbec nenastávají významné změny, protože v dlouhodobé perspektivě se to víceméně vyrovná. Jsou to vlastně menší, nevýrazné zápasy, kde lze najít hrstku čistě závislých hráčů – těch, kteří jsou tam hlavně kvůli penězům -, u nichž nastávají skutečné změny ve společenském postavení, většinou směrem dolů. Lidé tohoto typu, hazarděři, jsou „pravými kohoutími zápasníky“ hluboce haněni jako blázni, kteří nechápou, o co v této hře jde, jako hlupáci, kteří jsou úplně mimo (...) Tato odstupňovaná korelace „statusového

---

<sup>146</sup> Geertz, s. 469.

<sup>147</sup> Geertz, s. 486.

hazardu‘ se záluďnějšími zápasy a naopak ‘peněžního hazardu‘ s nevyraznějšími je ve skutečnosti dost všeobecná.“

Právě na uvedeném *zdání* ovšem Geertz zakládá celou svou argumentaci: „V *každém případě* právě tato formální asymetrie mezi vyváženou ústřední sázkou a nevyváženými vedlejšími sázkami vytváří kriticko-analytický systém pro teorii, která vidí sázení na kohoutích zápasech jako spojnicí mezi zápasy a širším světem balijské kultury. Naznačuje také způsob, jak problém řešit a toto spojení demonstrovat<sup>148</sup>.“

Nyní se pokusme etnografickou platnost Geertzových zdání i tvrzení prozkoumat.

Nejprve ověřme platnost té z autorových premis, která říká: „Při ústřední sázce vzhledem k tomu, že větší zápasy mají charakter sázek se stejným vkladem, že v movitém majetku těch, kteří se jich pravidelně zúčastňují, vůbec nenastávají významné změny, protože v dlouhodobé perspektivě se to víceméně vyrovná.“

Intuitivní náhled, že peníze v *hazardní hře* jeví povahu oběživa, je (jak se ještě ukáží) opodstatněný. Tak by to *mělo být*. Avšak Clifford Geertz z toho, co by „mělo být“ činí to, „co je.“ Jeho vlastní údaje ovšem zřetelně ukazují, že při kohoutích zápasech na Bali je skutečnost naprosto jiná.

Už na první pohled je zřejmý omyl, jehož se ne-hráč Geertz dopouští: stejný vklad v tomto případě implikuje stejný kurz, tedy pari (za vsazených 100 jednotek obdržíte v případě *trefy* nejen svých 100, ale ještě přesně dalších 100, které prohrál soupeř). Avšak stejný kurz nezabraňuje „změněm v movitém majetku“ ani více, ani o nic méně než například kurz 2:1, které v případě kohoutích zápasů uvádí Geertz jako nejvyšší, s nímž se na Bali pracuje. Kurz 2:1, je-li stanoven správně (a to zřejmě bývá, neboť autor dostatečně obšírně popisuje, jak k němu sázkový trh dochází), znamená jen to, že ze tří sázek může hráč dvakrát prohrát a jen jednou vyhrát, aby „byl na svých.“ I kdyby byl kurz správně stanoven jako 20:1, neměnilo by se nic – jen by se doba, po níž by se hráč měl dostat „na své“ a tak se „to víceméně vyrovnalo“ prodloužila na jednadvacet zápasů. Ani v takovém případě tedy není důvod předpokládat, že jen *kvůli kurzu jinému než pari* bude v „dlouhodobé perspektivě“ docházet ke „změněm v movitém majetku.“

Z Geertzova popisu nadto ještě vysvítá, že jedině při ústřední sázce se kurz netvoří tržně; kurz (pari) je stanoven předem a k němu se hledají (kvalitami co možná

---

<sup>148</sup> Geertz, s. 474.

vyrovnaní) kohoutí. To se ovšem nemusí podařit, přinejmenším nikoli v ideální míře. Zato v sázkách ne-ústředních, vedlejších, jsou naopak nejprve nalezeni kohouti a teprve potom se jejich kvalita hodnotí prostřednictvím negociace na sázkovém trhu – trh je ovšem vždycky blíže ke správnému hodnocení skutečnosti nežli apriorní arbitrární rozhodnutí.

Kromě toho: vsadit si v kurzové, vedlejší sázce, je dobrovolné; člověk kdykoli může říct „Nehraji.“ Naproti tomu účast v ústřední sázce je de facto povinná (Geertz to dokumentuje, odkazuje na jeho text). Je povinná i v případě, že účastník dojde k závěru, že kohout reprezentující jeho stranu, a tedy předmět jeho sázky, je slabší než kohout protivníka (na něhož ovšem, z prestižních důvodů, vsadit nesmí).

Účastnit se ústřední sázky tedy není menším hazardem, nežli účastnit se těch vedlejších – v ideálním případě je stejným, ve všech ostatních větším.

Empirickou kritiku, prováděnou z kompetence hazardního hráče, mohou ovšem rozšířit. Platnost teze, že vyrovnané šance (panna-orel na minci, sudá-lichá na bankovkách) přinášejí i vyrovnané výsledky, je totiž omezena na zákon *velkých* čísel a na *dlouhodobou* perspektivu. Perspektiva účastníků sázek na balijské kohoutí zápasy však dostatečně „dlouhodobá“ být nemůže. Nepochybně nejen u rulety v Las Vegas, ale i při kohoutích zápasech na Bali se stane, že výhry a prohry se nestřídají pravidelně. *Brus* a *srab* nejsou střídavým elektrickým proudem, v němž částice kmitají po předem známé křivce typu AC/DC. Vyjde-li v ruletě například dvanáctkrát po sobě červená – a k takové sérii dojde v Las Vegas, jak jsem přesvědčen, nikoli výjimečně, nýbrž v *každém* kasínu *každý* den - jistě se stane, že také kohouti jednoho majitele triumfují v zápasech mnohokrát v nepřerušené řadě. Kdybychom v tom případě vzali v úvahu uvedené číslo dvanáct, je po jakékoli „vyrovnanosti“ veta: prohra 12krát 500, tedy 6000 ringgitů, se zajisté obtížně *odvazuje* a není zdaleka jisté, zda po, řekněme, deváté prohře v řadě bude mít sázkař ještě čím *topit*. Zeptal se Clifford Geertz, kolikrát v nepřerušené řadě nějaký majitel už v zápasech o ústřední sázky vyhrál či prohrál? Nic o tom neříká, takže se obávám, že to neudělal.

Byli takoví boháči, kteří *jako sázkaři* mohli prohrát tisíce a dále svou hru financovat, právě v Geertzem pozorované vesnici?

Nebyli ? Pak nemůže platit, že se vposledku „všechno vyrovná;“ někomu prostě peníze dojdou (ty je ovšem i na Bali potřeba vyplatit předem, jak Geertz konstatuje), na další sázky nemá, tedy se jich nemůže účastnit, a tak v nějaké „vyrovnání“ ani doufat.

Ale jestliže v Geertzově vsi takoví boháči byli, případně se mnohem spíše sázelo za 15 nežli za 500 ringgitů, nemůže být Geertzova teze opodstatněná už vůbec – v tom případě byla hra z povahy věci kratochvílí, a nikoli onou „základnou hrou,“ během níž musí dát člověk všanc svou rovnováhu a vůbec důstojnost. Kratochvíle krátkí chvíli, nikoli dech.

Pokusme se ještě připustit, že žádné velké série se právě na Bali v hazardní hře neodehrávají, že *brus* či *srab* vzplanou či pohasnou po třech čtyřech opakováních. Připustit něco takového je pro mě jako pro hráče takřka nemožné, ale v zájmu uplatnění vědecké skepse to udělám. I v takovém případě ovšem řeknu: stále zřetelněji se začíná jevit, že v *případě ústřední sázky na kohoutí zápasy se o žádnou „základnou hru“ nejedná.*

Abychom si byli jisti a mohli navrhnout jiné řešení nežli Clifford Geertz, doplnme empirickou kritiku prováděnou dosud jen z herního hlediska<sup>149</sup> i kritikou z hlediska etnografického sběru a třídění dat. Na Geertzovu tezi, že „v movitém majetku těch, kteří se ústředních sázek pravidelně zúčastňují, vůbec nenastávají významné změny, protože v dlouhodobé perspektivě se to víceméně vyrovná,“ se podívejme zejména z hlediska nutně vynakládaných nákladů.

---

<sup>149</sup> I tu bych měl ovšem doplnit. Geertz je například schopen říci: „při většině kohoutích zápasů se po obvodu prostranství nabízí velké množství hazardních her, ve kterých rozhoduje náhoda, u nichž není třeba přemýšlet.“ Jakých her ? Například *skořápek*, které, jak tvrdí Geertz, „obsluhují koncesionáři“<sup>149</sup>.

U *skořápek* ovšem žádná náhoda nerozhoduje. A to nejen de facto, ale ani deklarativně. Sázející na rozhodnutí náhody nespolehá; spoléhá na to, že jeho bystré oči si všimnou, pod kterou *skořápkou* *skořápkář* ukryl kuličku. S tímto přístupem počítá i *skořápkář* – dovolí sázejícímu, aby si všiml. Trik pak spočívá v tom, že z označené *skořápkou* přemístí *dáváč* kuličku, která pod ní skutečně byla, někam jinam. Vzhledem k tomu, že proti tomuto podvodu vydávali varování už římscí císaři Titus a Vespasián, mohl si podvodnost *skořápek* uvědomit i Clifford Geertz.

Jsem nicméně přesvědčen, že o *skořápkách* vědí svoje balijské autority, a tak jsem ochoten uvěřit, že za jejich provozování udělují sankce. Nikoli však „koncese“.

Pro mne to každopádně znamená zajímavou informaci v jediném smyslu – podvodnost *skořápek* není tak „vykřičená,“ jak jsem se domníval.

Clifford Geertz uvádí, že zaznamenal podrobnosti 57 zápasů<sup>150</sup>. Získal dostatečný vzorek ? Sám konstatuje, že zapisoval data z pozorování kohoutích zápasů v jediné vesnici. Říká, že za jeden „zápasový“ den dojde k devíti až deseti zápasům, jeho data tedy pocházejí z práce, jíž věnoval pouhých šest dnů. Kromě těchto dat ovšem zaznamenal i jiná, byť mimoděk a nereflektovaně. Právě z nich ale náklady, které si pořádání kohoutích zápasů nutně vyžaduje, můžeme aspoň odhadnout.

V textu především narazíme na zmínky o rozličných profesích, jichž je pro pořádání kohoutích zápasů potřeba. Například na „muže, který dodává ostruhy – ostré jako břitva, pět nebo šest palců dlouhé<sup>151</sup>.“ Ty jsou „ostřeny jen při zatměních Měsíce a v novu, měly by být uchovávány tak, aby je neviděly ženy, a tak dále.“ Předpokládám, že takový „ostruhář“ nevykonává svou složitou a náročnou práci zadarmo, ani relativně za málo. Ačkoli nám Geertz jeho plat nesděljuje, určitě musí pobírat podstatně víc, než tři ringgity, jež je schopen si nárokovat jeho krajan, kompetentní leda pro sběr plodů při sklizni. Každopádně je to náklad, s nímž se musí počítat.

A počítejme dál. Narazíme na „nosiče kohoutů.“ Také on je mužem vzácné kompetence – během přestávky mezi zápasovými koly na svěřeném „kohoutovi houževnatě pracuje, jako když trenér dává mezi koly dohromady pohmožděného boxera, aby ho dostal do formy k poslednímu zoufalému pokusu o vítězství. Dýchá mu do zobáku, přičemž si strká celou kohoutí hlavu do úst a nadechuje a vydechuje, natřásá mu peří, zranění zasypává různými léky (...) Jako v zápasech o ceny (nejspíš špatný český překlad výrazu „prize-fight“, což je boxerský zápas) má dobrý nosič cenu zlata<sup>152</sup>.“

Geertzova „cena zlata“ zřejmě není etnografickým datem, ale metaforou. Přesto musíme počítat s tím, že i takový nosič přijde na nějaké peníze. Je to tedy další náklad.

Dále se dozvídáme, že „pravidla spolu s rozvinutým učením o kohoutech a kohoutích zápasech jsou sepsána v rukopisech na palmových listech.“ Možná že palmové listy usušil, popsal a uchovává někdo zdarma, o tom se nic nedozvídáme. Rozhodně se však dozvídáme o nákladu, který *musí* být vynaložen: tím je „vstupné.“ Geertz ho zmiňuje několikrát: „Podobně domácí musí sázet proti kohoutům zvenčí, jinak by je

---

<sup>150</sup> Geertz, s. 470.

<sup>151</sup> Geertz, s. 465.

<sup>152</sup> Geertz, s. 466 – 467.

hosté obvinili, že jen vybírají vstupné...<sup>153</sup>“ Stojí-li vstupné za obvinění, nebude zanedbatelné. Připočítejme cenu samotných kohoutů (až padesát ringgitů za kousek !), z nichž nejméně jeden, ale nejednou i oba, v zápase zahynou.

Daleko nejdůležitější však je to, co etnograf, byť opět v poznámce pod čarou, konstatuje, aniž to pochopí: „Ústřední sázku musí obě strany složit před vlastním zápasem. Rozhodčí drží bank, dokud není rozhodnuto, a potom vyplatí vítěze, čímž se mimo jiné zabrání silným rozpakům, které by pociťoval jak vítěz, tak poražený, kdyby ten druhý musel osobně tomu prvnímu zaplatit za prohru. Asi deset procent toho, co dostane vítěz, připadá na podíl rozhodčího a sponzorů zápasu.“

Co je to za sázkovou instituci, má-li „zabránit silným rozpakům,“ které by sázkaři pociťovali ? Vždyť sám Geertz napsal, že „čím víc peněz člověk riskuje, tím riskuje i větší míru dalších věcí, jako ... duševní rovnováhu...“ Instituce bránící ztrátě duševní rovnováhy (co jiného jsou „silné rozpaky“ ?) by ovšem šla přímo proti smyslu celé věci, smyslu pochopenému jako neutilitární a zaměřenému právě na zjištění, zda člověk je či není schopen si duševní rovnováhu zachovat.

Klíčová je však věta „asi deset procent toho, co dostane vítěz, připadá na podíl rozhodčího a sponzorů zápasu.“ To je ze sázkového hlediska doslova strašlivá cena. Vítěz vsadil 100 a má brát 200 ringgitů, on však bere jen 180 ringgitů (tedy nikoli v odpovídajícím kurzu pari, ale pouze 8:10<sup>154</sup>). Jestliže ústřední sázka v jedné vesnici je za rok uskutečněna, jak naznačuje Geertz, celkem asi 150krát, ani případně dosažená ideální „vyrovnanost“ výsledků (75 výher a 75 proher) neznamena nic jiného, než naprostou nevyrovnanost financí a z toho plynoucí nemožnost považovat herní peníze za ty, které v herním světě obíhají. Kdyby průměrná ústřední sázka byla jen 100 ringgitů, za rok to znamená sumu 30,000 ringgitů (100+100 od každého sázejícího násobeno 150ti zápasy). Z této sumy se mimo hru (rozhodčímu a zmíněným sponzorům, ať je to kdokoli) ocitá deset procent, tedy brutálních 3,000 ringgitů. Pokud by ústřední sázka byla 500 ringgitů, znamenalo by to roční úbytek 15,000 ringgitů !

Ačkoli chci být opatrný, pokládám za prokázané: Herní peníze na Bali nejsou oběživem obíhajícím ve hře, ale něčím docela jiným.

---

<sup>153</sup> Geertz, s. 486.

<sup>154</sup> anglický bookmaker by řekl: “5/4 on.”

Čím ? Cliffordu Geertzovi to informátoři opakovaně vysvětlili. Sám konstatuje, že „v klasických časech“ byly „daně ze zápasů *hlavním zdrojem veřejných příjmů*“.<sup>155</sup> Přesto tuto informaci posoudil jako vedlejší. Říká, že „vedle sázení existují další ekonomické aspekty kohoutích zápasů, především jejich úzké spojení se systémem místních trhů“<sup>156</sup>, „spěchá však dodat, že ačkoli „tyto aspekty nejsou bezvýznamné, co do motivace a funkce zápasů jsou druhotné.“ Říká to přesto, že si sám povšiml: „*Většinu zápasů pořádají a sponzorují malá sdružení drobných venkovských obchodníků za obecného předpokladu, který silně zastávají jak oni, tak vlastně všichni Balijsi, že kohoutí zápasy jsou dobré pro obchod, protože vyhánějí peníze z domu a uvádějí je do oběhu (...)* Toto spojení kohoutích zápasů s trhy a s trhovci je velmi staré, jak mezi jiným naznačuje jejich spojení v nápisech. Obchod následoval kohouty na rurálním Bali po staletí a tato hra byla jedním z hlavních činitelů, které na Bali zavedli užívání platidel“<sup>157</sup>.

To všechno jako „motivace a funkce zápasů“ však naprosto nevypadá jako „druhotné.“ Peníze neobíhají ve hře, nýbrž se zcela evidentně stávají financemi vyživujícími mimoherní sféru. Nedivím se, že „tento předpoklad silně zastávají vlastně všichni Balijsi,“ divím se tomu, že tento předpoklad bagatelizuje Clifford Geertz.

Je to starý, bezmála banální příběh. Namátkou: už v roce 368 posílá senátor Quintus Aurelius Symmachus svému otci dopis<sup>158</sup>, důkladně popisující organizační potíže s hrami, které „věnoval lidu“ (stěžuje si na to, že musí platit clo ze severoafrických medvědů, na zmizení nasmlouvaných potulných akrobatů, na to, že krokodýli odmítají žrát, atd). Někde zápasí medvědi a krokodýli, jinde kohouti – a někdo to všechno organizačně připravuje a platí, aby se lid pobavil a obchod rozhybal. Ostatně i my můžeme pozorovat podobné sponzory přímo v akci. Například ruského miliardáře Romana Abramoviče, který zakoupil anglický fotbalový klub Chelsea.

Zajisté i v uvedených případech jde, kromě jiného, o status. Clifford Geertz říká: „Muži (během kohoutích zápasů) se den po dni navzájem obrazně ponižují a jsou ponižováni, tiše jásají, pokud zvítězili, a jen o trochu otevřeněji projevují zkroutění,

<sup>155</sup> Geertz, s. 168.

<sup>156</sup> Geertz, s. 477.

<sup>157</sup> Ibid

<sup>158</sup> Peter Heather: *The Fall of the Roman Empire*. Macmillan, London, 2005, S. 21.

pokud prohráli. Ale status nikoho se ve skutečnosti nemění. Nemůžete postoupit po statusovém žebříčku tím, že vyhrajete kohoutí zápasy (...) Vše, co můžete, je užívat si a vychutnávat nebo protřpět a vydržet vzkypělou atmosféru, rychlý momentální pohyb po zdánlivém žebříčku, jakýsi skok statusu za zrcadlo, který vypadá jako pohyb, ale neuskutečňuje se<sup>159</sup>.“ Avšak právě touto optikou se můžeme dívat i na pana Abramoviče – bývá na stadionu přítomen, a tak je nám dopřáno sledovat jeho reakce ve chvílích, kde jeho „kohout“ jménem Chelsea vyhrává o gól, případně „krvácí“ a o dva góly prohrává. I on, zajisté uměřeně, podle situace jásá či smutní – to musí, protože jinak by signalizoval, že „hru“ nebere vážně a tím by ji degradoval. Ovšem ani jeho status se výhrou či prohrou fotbalového mužstva nemění. Nepochybně i v Abramovičově případě jsou „ekonomické aspekty co do motivace a funkce zápasů druhotné,“ nikoli však proto, že by finanční aspekty fotbalových zápasů byly „samovyrovňovací“ a „cirkulující uvnitř dobře definované skupiny seriózních účastníků.“ Jako jiní majitelé – ať už kohoutů nebo sportovních klubů – také Roman Abramovič velice dobře ví, že skutečnost a podstata celé záležitosti je úplně jiná: fotbalu se věnuje *právě proto*, že ani v dlouhodobé perspektivě se nic nevyrovnává. Že je to ztrátový podnik a že je třeba boháče (římského senátora, ruského miliardáře, na Bali přinejmenším vesnického pohlavára), aby se o zabezpečení jeho existence postaral.

Na Bali jsou kohoutí zápasy očividně elegantnější a patrně efektivnější formou sponzoringu místních komunit, než peníze směřované mecenáši do evropského fotbalu. Avšak pro Geertzem spatřovaný „metasociální komentář k celé záležitosti rozdělování lidských bytostí do pevných hierarchických stupňů a následné uspořádání hlavní části kolektivní existence kolem tohoto rozdělení“ je potřeba mimořádné obrazotvornosti. Stejně jako pro slavnou větu, která na uvedené přímo navazuje: „Jejich funkce, pokud to tak chcete nazvat, je interpretační: Balijsi si čtou o balijské zkušenosti, čtou si příběh, který sami o sobě vyprávějí<sup>160</sup>.“

Geertzem zmiňovaní hazardéři, „pravými kohoutími zápasníky“ hluboce hanění jako blázni, kteří nechápou, o co v této hře jde, jako hlupáci, kteří jsou úplně mimo,“ v určitém smyslu opravdu „mimo“ jsou – zatímco oni sázejí na „vedlejší zápasy,“

---

<sup>159</sup> Geertz, s. 489.

<sup>160</sup> Geertz, s. 495.



účastníci „ústředních sázek“ na nic nesázejí, neboť s jistotou vědí, že nemohou vůbec nic vyhrát – oni tímto způsobem podporují komunitu. A o to zřetelně na Bali (po staletí) jde u kohoutích zápasů především.

Na druhé straně ti, kteří sázejí v tržních, vzájemně vyjednaných kurzech, naprosto nejsou mimo jako sázkaři (mimo jsou účastníci ústřední sázky). Jediný, kdo je mimo vždycky, je ledabylý pozorovatel, který se neumí nebo nechce věnovat „pozorovatelské účasti.“

Přitom i Clifford Geertz mohl systém snadno pochopit; stačilo zjistit, kdo jsou ti příjemci zmíněného desetiprocentního poplatku z výhry. Prý „rozhodčí a sponzoři.“ Jakým poměrem se však dělí? A kdo to je ten „sponzor“? Není to snad člověk, který v zastoupení komunity a pro její účely ten poplatek vybírá? To samozřejmě nevím – ale já nepíši o balijských kohoutích zápasech etnografické studie.

Systém balijských kohoutích zápasů a s jimi spojených sázek i „sázek“ je ovšem atraktivní a může i etnografii mnohým obohatit. Jistě by se dalo uvažovat o povaze těchto zápasů, koncipovaných jako „obrácený potlač“ – mecenáš tu neprovádí na ostatních symbolické násilí a tak je nedostává do vztahu závislosti; svůj dar pospolitosti dává elegantně a pod nenapadnutelnou záminkou „sázky,“ při níž na okamžik dokonce vystavuje svoji zranitelnost. Pan Abramovič, který musí také aspoň trochu *předstírat*, že mu na penězích vložených do Chelsea, a tak i na výsledku toho či onoho zápasu opravdu záleží se chová obdobně. A nepochybně to obdobně dělal i ten gentleman, jenž v době Geertzova terénního „výzkumu“ na Bali vlastnil v Kalifornii třeba baseballový klub San Diego Padres. Jezdit kvůli tomu do Indonézie se pak jeví jako poněkud luxusní výlet.

Výstupy z terénního výzkumu, (právem) prezentované jako „zdání“ rozhodně vzbuzují rozpaky v každém, kdo měl možnost se s prostředím hazardní hry seznámit prostřednictvím osobní účasti. „Pro skutečné prozkoumání by pravděpodobně byla nezbytná filmová nahrávka plus četní pozorovatelé,“ říká na jednom místě Clifford Geertz. „Dokonce i při pouhém zaznamenávání dojmů – což je jediný přístup, který může

razit osamělý etnograf lapený uprostřed toho všeho...<sup>161</sup>“ Jakou hodnotu ovšem získané „dojmy“ mají ?

„Davová atmosféra scény, *zdání*, že každou chvíli z toho všeho mávání, křiku a strkání horlivě smlouvajících mužů propukne *naprostý chaos*, je velice silná<sup>162</sup>...“ píše například Geertz.

Ano, zdání. Ale komu se to všechno „zdá“ ? Jedině pozorovateli, nikoli aktérům. Stejně „horlivě smouvající muže“ vidíme například i na newyorské burze, pro ně se však nejedná o žádný chaos, nýbrž o naprosto racionální, rámci mimořádně přesných pravidel podřízené chování. Venkovanu, který se omylem ocitl na produkci Aidy, zase musí jako bláznivé připadat chování operních zpěváků... jeho pozorování však nevypovídá o opeře a jejím smyslu, struktuře, pravidlech či z ní případně vyplývajícím „metasociálním komentáře“ vůbec nic. Dozvídáme se jen to, že pozorovateli se něco „zdá.“ Osobně Dal bych přednost studiím, do nichž tolik snů neproniká.

Mnozí etnografové v dějinách disciplíny poctivě poukázali na skutečnost, že jimi zkoumaní aktéři se k výsledkům jejich terénního výzkumu obecně a k jejich tezím zejména nemohou vyjádřit. Většinou si etnografickou esej nepřečtou a přečtou-li si (Bourgeoisovi drogoví dealeři z El Barria, nebo rurální Irové Sheperové-Hughesové<sup>163</sup>), nemají dostatečné kompetence na to, aby teze psané ve vědeckém žargonu mohli odpovídajícím žargonem zpochybnit. Soudím však, že nastal čas, aby hlasy účastníků byly do „hry“ připuštěny.

Empirická kritika konkrétní případové studie nám nadto otevírá i obecnější metodologické rámce. U těch bych se nyní chtěl zastavit.

---

<sup>161</sup> Geertz, s. 473.

<sup>162</sup> Ibid.

<sup>163</sup> Nancy Scheper-Hughes: *Saints, Scholars and Schizophrenics: Mental Illness in Rural Ireland*, University of California Press, Los Angeles, 2001.

### Hlavní metodologické principy

Jsem si jistý, že striktně pozorovatelsky nelze skutečnou povahu hráčského světa nikdy nahlédnout – ta totiž žije a umírá s okamžikem, zatímco s dalším okamžikem rodí se znovu, připravená znovu zemřít... a tak ad infinitum; její charakteristikou je věčná *participace*, čeráná extrémní dynamikou.

Je to dynamika, která se jakkoli „zúčastněnému“ pozorovateli vymyká. Udělit si roli pozorovatele a *potom* do pozorovaného světa „přesídlit“ je zvláště v tomto případě mimořádně problematické. Neviditelné, ale sevřené společenství „kamarádů mezi sebou“ by takového pozorovatele nepřijalo. Nechce být pozorováno. Intuitivně se tomu brání, a to nejen kvůli oprávněnému podezření, že by takovým zásahem zvenčí mohly být narušeny jeho vnitřní vztahy (tuto tendenci ostatně mívají i jiná etnograficky pozorovaná společenství). Především totiž nechce být za společenství vůbec považováno (a to, patrně vyjma komunit romských, už tak běžné není).

Z hlediska etnografické metodologie je proto klasická strategie zúčastněného pozorování společenství českých hazardních hráčů nevhodná. Dokonce soudím, že je nemožná. A i kdyby možná byla, tak jen s výsledky věru pochybné kvality: mezi pozorovatelem a aktérem zeje právě tady nepřekonatelná průrva.

Clifford Geertz ve své eseji *Zhuštěný popis: K interpretativní teorii kultury* učí, že „Naším dvojjediným úkolem je (a) odhalit pojmové struktury, jimiž se řídí jednání těch, které zkoumáme. To, co se ‚říká‘ v sociální rozmluvě. A (b) vybudovat takový analytický aparát, pomocí něhož vynikne to, co je druhovým znakem těchto struktur, co k nim náleží proto, že jsou to, co jsou, na rozdíl od ostatních určujících činitelů lidského chování<sup>164</sup>.“ Nemám důvod s tím nesouhlasit, k takto vytčenému úkolu se dokonce opatrně hlásím. Tím spíš se však podivuji Geertzovu vlastnímu terénnímu výzkumu na Bali; nejenže neovládal místní jazyk, ale svou „zúčastněnost“ odvíjí z následující situace: spolu s manželkou přihlížel kohoutím zápasům ve chvíli, kdy došlo k policejnímu zátahu. (Sám Geertz dává první části své eseje titulek „Zátah“<sup>165</sup>). Američtí antropologové prchají spolu s ostatními diváky, náhodně se dostanou do domu jednoho z nich, pak policii

<sup>164</sup> Clifford Geertz, citovaná práce, strana 39. SLON, Praha, 2000.

<sup>165</sup> Geertz, s. 455.

předstírají, že celé odpoledne s hostitelem rozmlouvali o balijském folklóru. Následujícího dne si vesničané o překotném útěku Američanů mnoho vyprávějí a ještě víc se smějí. Geertz z toho vyvozuje: „Když si vás na Bali dobírají, znamená to, že vás přijali.<sup>166</sup>“

Proč si to myslí ? Nevysvětluje to. Škoda; v tomto podání se zdá, že cizí antropolog připadl na jakýsi kouzelný posunek nebo větu, podoben chlapci, který v orientální pohádce zamumlá před neprostupnou skálou „Sezame, otevři se !“ Tak se i Cliffordu Geertzovi od té chvíle údajně otevírají srdce lidí i jejich pojmové struktury..., on je tím Caesarem mezi barbary, který posílá civilizaci zprávu „Přišel jsem – Viděl jsem – Vyložil jsem.“ Avšak terénní výzkum, řekl bych, není blitzkrieg. A rétorika věru příliš snadno „dává člověku zapomenout, že vědecká praxe nikdy nenabývá formy nevyhnutelné sekvence zázračných intelektuálních aktů – jedině snad v metodologických příručkách a akademických epistemologiích.<sup>167</sup>“ Přesto Geertz píše: „Bezprostředně a zevnitř jsem pochopil aspekty místní mentality,“ a že se mu dostalo „úplného přijetí do společnosti, do níž cizinci pronikají mimořádně obtížně<sup>168</sup>.“

Ale co když se jeho interpretace odvíjí podle modelu „přání otcem myšlenky,“ a to už od onoho údajně zlomového momentu ? Co když se místní lidé hostům smějí jen proto, že jim jejich panický útěk před místní policií připadá prostě směšný ? A to nikoli kvůli tomu, jak se Geertz domnívá, že by prchání Američanů bylo plné klopýtání (ve zmatku klopýtne jistě i ne jeden Balijec). Směšné je něco jiného: každému je zřejmé, že tito cizinci nikam utíkat nemusejí, protože zátaž není ani na okamžik mířen proti nim.

Policejní kontroly v pražských restauracích, kde se hráči scházejí, *jsou* namířeny proti hráčům; ti musejí své hráčství popřít a tak se chránit. Naproti tomu Geertz není během kohoutích zápasů na Bali účastníkem, nýbrž právě jen pozorovatelem. Mezi fanatické sázkaře na kohouty nepatří – a všem je to jasné, včetně policistů. To on jediný si myslí, že to jasné není, a tak spolu s ostatními prchá, ačkoli by mohl v klidu setrvat. Nemá co popírat.

---

<sup>166</sup> Geertz, s. 459.

<sup>167</sup> P. Bourdieu, *The Logic of Practice*, s. 16.

<sup>168</sup> Geertz, s. 459.

Zůstane-li ovšem badatel jen na okraji a není přijímám jako spolu-aktér (nepodílí se na vytváření inter-subjektivní významové nstruktury), je celé jeho bádání po mém soudu fatálně ohroženo. Clifford Geertz ze svého pobytu na Bali vyvodil závěr, že „vyšších sázek na kohouty zúčastní „skutečně podstatní členové společnosti, solidní občané, kteří jsou středem místního života (...) tito muži definují a ovládají tuto hru, stejně jako vládnu společnosti a určují ji.<sup>169</sup>“ Zde se „balijská statusová hierarchie stěhuje do podstaty kohoutích zápasů, které (...) jsou simulací sociální matrice. A jako je prestiž, nezbytnost ji upevňovat, chránit, oslavovat, ospravedlňovat a jenom tak se v ní hrát (...) zřejmě ústřední silou řídící život ve společnosti, je tomu tak i u kohoutích zápasů.<sup>170</sup>“ Geertz tedy říká, že jistá kulturní scéna (kohoutích zápasů na Bali) vypovídá o sociální struktuře a potvrzuje ji. Avšak moje přímá i zprostředkovaná zkušenost s kulturními scénami, na nichž lidé hrají hazardní hry, je diametrálně odlišná: lidé *na hře* okolní sociální strukturu naopak vehementně, vzdorovitě popírají a efektivně potlačují; právě to je jejich nejvlastnější motivací.

Sázek na balijské kohoutí zápasy jsem se, pravda, nikdy nezúčastnil. Avšak Clifford Geertz ve skutečnosti také ne. Poté, co jsem musel odmítnout jeho „data,“ proto nemohu přijmout ani jeho závěry.

Znovu říkám, že ke Geertzově eseji z Bali odkazuji kvůli tomu, že patří mezi etnografickými pracemi k těm nejproslulejším. Soudím proto, že tím spíš nám může naznačit vratkost role „pozorovatele.“ A že tak mohu zdůvodnit, proč namísto *participant observation* (zúčastněné pozorování) je v případové studii z prostředí hazardní hry nezbytné přiklonit se k *observing participation*, pozorujícímu zúčastnění.

**P**o mém soudu pozorující účast, metodu uplatňovanou v moderních etnografiích stále výrazněji, výmluvně charakterizoval Patrick Williams: „Pro pozorovatele neexistuje polovičatá pozice – buď musíme být úplně uvnitř, anebo nevyhléditelně mimo, neschopni pochopit cokoli. Pozice privilegovaného pozorovatele je naprosto iluzorní. Dokonce není

---

<sup>169</sup> Geertz, s. 481.

<sup>170</sup> Geertu, s. 481 – 482.

možné se dotknout byť povrchu věcí, jelikož (pro zkoumané společenství Manušů) věci povrch nemají. Buď se dostaneme na samé dno, anebo vůbec nikam<sup>171</sup>.“

Termín *observant participation* pro etnografické účely explicitně navrhuje Loic Wacquant ve své studii *Body and Soul*<sup>172</sup>. Rád bych z ní citoval několik podle mého mínění výmluvných úryvků.

„Cítím tolik potěšení z toho, že se prostě *účastním*,“ píše na začátku zprávy o svém postupu světem boxerů, „že *pozorování* se stává druhořadým. Upřímně, říkám si, že bych se ochotně vzdal svého výzkumu a všeho ostatního, pokud by mi to umožnilo tady zůstat a boxovat, dál být `jedním z kluků.‘ Představa, že se budu muset vrátit k (...) tutti frutti akademického světa, naprosto postrádajícího smysl a přílišně depresivního a zmrtvělého ve srovnání s čistou a životodárnou radostí, kterou mi dává tahle tělocvična, je hrozná (...). Pierre Bourdieu mě varuje, že se `nechávám svádět předmětem svého studia,‘ ale to neví, že já už jsem svedený dávno<sup>173</sup>.“

Z uvedených slov jistě cítíme přiznání autorovy citové investice, čehosi pro etnografické eseje ne právě běžného a učebnicemi spíše nedoporučovaného. A přesto právě zmiňované potěšení umožňuje autorovi vstoupit do světa těch, kteří je sdílejí „tělem i duchem,“ jak ostatně zní název celé studie; jen díky tomu se stává „jedním z kluků,“ jedním z těch, kteří jsou současně nesmiřitelní, vzájemně se zraňující soupeři a „kamarádi mezi sebou.“

Teprve jako „jeden z kluků“ dokáže Wacquant nahlédnout za závoj „dramatické a vysoce kodifikované reprezentace, kterou (boxerský svět) o sobě tak rád poskytuje veřejnosti<sup>174</sup>.“ Teprve tehdy se mu dostává „šance uniknout z předem zkonstruované kolektivní mytologie a (...) prefabrikovaného exotismu veřejné a zveřejňované podoby této instituce – velkých i malých zápasů, heroismu sociálního vzestupu marginalizovaných.“ Dochází ke zjištění, že etnograf „musí namísto mimořádných životů a kariér šampiónů poznat box prostřednictvím jeho nejméně známé a nejméně

<sup>171</sup> Patrick Williams (2003): *Gypsy World: The Silence of the Living and the Voices of the Dead*. University of Chicago Press, Chicago. S. 1.

<sup>172</sup> Loic Wacquant (2004): *Body and Soul: Notebooks of an Apprenticed Boxer*. Oxford University Press, Oxford. S. 6.

<sup>173</sup> Wacquant, s. 4.

<sup>174</sup> Wacquant, s. 6.

spektakulární podoby, která (jako jediná skutečně) vypovídá o podivně tělesné, materiální a symbolické ekonomii rohovnického světa. Krátce: člověk nesmí vstupovat do ringu v zastoupení mimořádných postav mistrů, nýbrž sám `mlátit do pytlů' vedle anonymních boxerů v tělocvičně.<sup>175</sup>“

„Nepochybuji,“ shrnuje, „že důvěru frekventantů woodlawnské tělocvičny bych nikdy nezískal, kdybych se stal jedním z nich s proklamovaným cílem studovat je, neboť právě tato intence by neodvolatelně pozměnila můj statut a mou roli v tomto sociálním a symbolickém systému<sup>176</sup>.“

Nedovolil bych si tvrdit, že Williamsův a Wacquantův přístup je v etnografii ten jediný perspektivní. Jsem však přesvědčen, že je přesvědčivější nad jiné. Mnohé z jinak cenných etnografických prací totiž z mého pohledu skrývají vážné slabiny. Píše-li takový Papataxiarchis o pozorovaném hráčském společenství „Mám pocit, že pravidla se tu striktně dodržují,<sup>177</sup>“ něco se dozvídáme pouze o pocitu autora, nikoli o tom, zda se zmíněná pravidla dodržují nebo ne. Z tak nehlubokého zdroje jako je pouhý pocit ovšem není, podle mého nejpevnějšího přesvědčení, možné čerpat podklady pro dalekosáhlé teoretické náhledy.

Řekl bych to vcelku jednoduše: *no pain, no gain*. Pozorovatelská účast je dobrá jen tehdy, bolí-li. „Skutečné zvládnutí logiky praxe,“ poznamenává Pierre Bourdieu svou typickou dikcí, „je možná jen pro toho, kdo je sám ovládnut, kdo ji vlastní, ale jen natolik, že je jí sám vlastněn, tedy jinými slovy vyvlastněn<sup>178</sup>.“

Na druhé straně musím připustit, že jakkoli se spolu s Bourdieuem zdráhám přiznat pozorovateli „epistemologické privilegium<sup>179</sup>,“ nechci a nemohu vyhnat jej z role a ze scény, protože v takovém případě by zpráva z pozorovaného prostředí nesestávala než z osobních pocitů – a tak by se z vědeckého pole plně přemístila na pole umělecké literatury. Věřím, že etnograf se musí v jisté chvíli vyvázat ze svého „vyvlastnění praxí,“ vymanit se z existence objektu a tím se etnografem stát; stát se vědcem sledujícím

---

<sup>175</sup> Ibid.

<sup>176</sup> Wacquant, s. 9.

<sup>177</sup> Papataxiarchis, s. 166. V originále: *My impression is that the rules are strictly observed.*

<sup>178</sup> P. Bourdieu, *The Logic of Practice*, s. 14.

<sup>179</sup> Ibid

vědecký cíl, jímž je objevení smyslu toho, co pozoroval a čeho se účastnil. Je to smysl, který svému konání a svému světu aktéři obvykle (či nikdy) ani verbálně nepřipisují, je to odhalení toho, čím je smysluplná samotná praxe, zakládající – navzdory labilitě vztahů a navzdory doslova nevyzpytatelným trajektoriím, utvářejícím jednotlivé aktéřské identity – specifický „svět“. Okamžik, kdy se z účastníka stává pozorovatel, je okamžikem rozdvojení času: čas praxe nelze zastavit, ten plyne stále – čas vědy je však jiný, badatel v něm musí spočinout a tak získat oporu dostatečně solidní k tomu, aby mohl formulovat zjištěné abstraktní pravidelnosti pozorované praxe, jejichž platnost sice bude rovněž pomíjet, avšak v ideálním případě mnohem pomaleji.

Metodou pozorovatelské účasti se tak nedopustí toho, že by dynamický čas praxe znásilnil apriorně privilegovaným časem vědy, musí však dbát i opačného nebezpečí, totiž podrytí svých vědeckých závěrů vinou přílišného podlehnutí času praxe. (A právě před přílišným podlehnutím, „svedením předmětem výzkumu,“ ostatně sám Bourdieu, jak jsme se už dozvěděli, údajně varuje Wacquanta).

K uvedenému ještě jeden metodický ohled, který se mi jeví jako mimořádně přínosný: je to zpětná rekonstrukce vlastního „vplynutí“ do studovaného prostředí, a to ve všech jeho postupných fázích. Je to *becoming*, postupné stávání se aktérem.

### **Postupná proměna v aktéra**

Vůči badatelskému poli širě vytčenému jako „Československo v letech 1968 – 1993“ lze namítnout: Tato léta dávno uplynula a ani Československo už neexistuje, jaká tedy může být hodnota zprávy o něm ?

Vážnost této námitky uznávám. Nemohu ji plně vyvrátit. Přesto na ni chci odpovědět, a to pragmaticky, konkrétně protiotázkami: nebyla by škoda, kdyby se toto v mnoha směrech mimořádné pole navždy ztratilo, ponecháno beze svědků a bez jakékoli zprávy ? Nejsou struktury a *raison d'être* takového „světa“ příliš cenné, abychom se z nich nepokusili udělat etnografii ? Zastávám tedy stejnou pozici, jako klasik britského



dokumentárního filmu Leslie Woodhead, jenž říká: „Nedůvěra může růst spolu s tím, jak je stále snazší téměř cokoli vyrobit. Navíc přesvědčivě. Uznávám to. Ale pro mne je má práce forma poslední záchrany. Sahám po ní, jen když není zbytí, když neexistuje jiný způsob, jak vyprávět příběh, který má zaznít<sup>180</sup>.“

Ano, je to nestandardní přístup. A nestandardní je i situace autora: standardem je, že člověk vystuduje etnografii (a případně i příbuzné vědy) a pak hledá pole svého terénního výzkumu, kde nabyté teoretické znalosti zúročí. Moje cesta je ovšem naprosto opačná: jsem hazardním hráčem, který svou primárně nabytou empirii hodlá podrobit optice sekundárně nabyté erudice. Případová studie to v zájmu poctivosti musí reflektovat – vzpomínky budou především vzpomínkami hráče.

Podotýkám, že „vzpomínky“ sice mívají mihotavou povahu a ne vždy prosluly spolehlivostí, avšak to se po mém soudu týká především vzpomínek pojímaných konvenčně - například na zájezd do Chorvatska, na zimní výcvikový tábor v lyžařských dovednostech nebo na organizaci předjarního plesu – a nikoli na způsob existence, vášnivě provozovaný den co den po čtvrt století. Tato existence člověka utvářela a vytvořila, svým způsobem ji vede dosud a povede nadosmrti. Jak trefně poznamenali objevitelé vesmírných černých děr: „Pro každou hmotu existuje jistý poloměr, při němž se prostor kolem hvězdy uzavře a jakoby oddělí od našeho vesmíru (...) Tento poloměr je záluďný tím, že jedním směrem není vůbec žádnou překážkou, opačným směrem je však překážkou zcela nepřekonatelnou.“ Obávám se, že žádný aktér, dlouhodobě vystavený moci hráčského světa, už jeho svůdnou, okouzlující moc nikdy zcela nepřekoná.

O to raději se však vrátím 35 let nazpátek, do časů svého hráčského učednictví – abych se ve své případové studii teprve *stával* hráčem, naslouchaje velkému, doslova nezapomenutelnému guru. Jemu a všem jeho tehdy sotva pochopitelným, jinde neslýchaným a nemyslitelným radám jsem toužil porozumět... Dnes vím, že důvod mé tehdejší touhy znamenitě vyjádřil Robert N. Bellah: „Pochopení jiného zahrnuje ohromné potíže a složitosti. Pouze aluzivně spatřujeme, že projekt pochopení jiného je motivován hlubokým zmatkem z chápání sama sebe. Nemluvím tu o osobním, psychologickém `já,´ ale o `já´ kulturním. Mnohé z nejlepších antropologických prací byly motivovány právě

---

<sup>180</sup> Interview pod titulkem „Můžeme věřit večerním zprávám?“ vedené Silvií Blechovou. Respekt, 16. dubna 2007, strana 14

tímto prohlubujícím se pocitem zmatku<sup>181</sup>.“ Podobně Paul Rabinow, cituje Paula Ricoeura: „Problémem hermeneutiky je pochopení sama sebe objíždkou přes pochopení jiného<sup>182</sup>“ a dodává: „Podstatné je zdůraznit, že tu se nejedná o psychologii, navzdory psychologickým podtónům určitých pasáží. Diskutované `já` je naprosto veřejné; není to ani čistě intelektuální *cogito* Kartesiánů, ani hluboké psychologické `já` Freudiánů. Je to kulturně zprostředkované a historicky situované `já,` které se nachází ve stále proměnlivém světě významů<sup>183</sup>.“

Mé vyprávění zahrne čtvrt století či ještě více, jeho těžištěm však učiním jen 72 hodin, které vyplnily tři dny jednoho květnového víkendu roku 1972 – tak podle svého mínění budu nejlépe moci přiblížit všepromikající napětí hráčského světa a zvláštní intenzitu jeho participativního módu bytí. Zmíněnou dobu jsem ne zvolil náhodně; byly to tři dny, které se později ukázaly být mou hráčskou „maturitou,“ vstupem do hráčské „plnoletosti.“ Jejich intenzita i jejich význam způsobily, že na tehdejší události nemohu zapomenout, ani kdybych se o to snažil. Což nebudu – naopak, pokusím se zachytit a prozkoumat i to, co se konvenčnímu pohledu může jevit jako zanedbatelná podrobnost. Ve svrchovaně nekonvenčním hráčském světě totiž zanedbatelné podrobnosti neexistují.

To je první ze zjištění, které předkládám.

Ostatní předložím ve studii, která hráčský svět nahlédne z ryze etnografické perspektivy; bude vycházet z teoretických a metodologických předpokladů popsaných v tomto Nástinu.

12. května, 2007

### **Prohlášení**

***Prohlašuji tímto, že předkládanou práci jsem napsal sám, a to za použití literatury, na niž odkazuji.***

***Souhlasím s případným zveřejněním zmíněné práce v elektronické či tištěné podobě.***

---

<sup>181</sup> Předmluva ke studii Paula Rabinowa: *Reflections on the Fieldwork in Morocco*. University of California Press, Los Angeles, 1977. Strana xiii.

<sup>182</sup> Citované dílo, strana 5

<sup>183</sup> *Ibid*, strany 5 - 6

***Použitá literatura***

Aasved, Mikal: **The Sociology of Gambling**. Nakladatelství Charles C. Thomas, Springfield, Illinois.

Abercrombie N., Hill S. and Turner B. S.: **The Penguin Dictionary of Sociology**, 4th edition, Londýn, 2000.

Anderson, Benedict: **Imagined Communities**. Verson, Londýn, UK., 2003

Arendt, Hannah: **Původ totalitarismu**. Oikumene, Praha, 1996

Arrow, K.: **Essays in the Theory of Risk Bearing**. North Holland, Oxford, UK, 1970

Barth, Frederick: **Models of Social Organization**. Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, Occasion Paper no. 23, 1966.

Barth, Frederick (editor): **Ethnic Groups and Boundaries – The Social Organization of Culture Difference**. Waveland Press, Illinois, USA, 1998

Beck, U.: **Risk Society: Towards a New Modernity**. Sage, Londýn, UK, 1992

Berger, Peter.I. a Luckmann, Thomas.: **Sociální konstrukce reality: Pojednání o sociologii vědění**. Centrum pro studium demokracie a kultury. Praha, 1999

Bergler, E.: **The Psychology of Gambling**, Harper and Row, 1968.

**Bible svatá**. Podle posledního vydání kralického vydala Česká biblická společnost, 1991.

Bourdieu, Pierre: **The Logic of Practice**, Stanford University Press, Stanford, 1990.

Bourdieu Pierre.: **Pascalian Meditations**. Stanford University Press, 2000.

Bourdieu Pierre.: **Teorie jednání**. Karolinum, Praha, 1998.

Brenner, Gabrielle & Brenner, Reuven: **Gambling and Speculation: A Theory, A History and a Future of Some Human Decisions**. Cambridge University Press, Cambridge, UK, 1990

Brenner, Reuven.: **Betting on Ideas: Wars, Inventions, Inflation**. The University of Chicago Press, Chicago, 1985

Budil, Ivo T. (editor): **Totalitarismus**, Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni, 2005.

Cabot, A.N. (ed): **Federal Gambling Law**, Trace Publications, Las Vegas, 1998

Caillois, Roger.: **Hry a lidé**. Studio Ypsilon, Praha, 1999.

Calvin, Jan: **Instituce: učení křesťanského náboženství**. (Překlad F. M. Dobiáš). Komenského evangelická bohoslovecká fakulta, Praha, 1951

Certeau, Michel de: **The Practice of Everyday Life**. University of California Press, Berkeley, 1984.

Clausewitz, Carl von (v edici A. Rapoport): **On War**. Penguin Books, New York, 1982.

Cosgrave, James F. (editor): **The Sociology of Risk and Gambling Reader**. Routledge, New York, USA, 2006.

Coulanges, Fustel de: **Antická obec**. SOFIS, Praha, 1988.

Dalrymple, Theodore: **Život na dně: Světový názor, který vytváří spodinu společnosti**. Academia, Praha, 2006.

David, F.N.: **Games, Gods and Gambling**. Griiffin, Londýn, UK, 1969

Day, Sophie; Papataxiarchis, Euthymios; Stewart, Michael: **Consider the Lilies of the Field** – Marginal People who Live for the Moment. Westview Press, Oxford, UK, 1999.

Findlay, J.: **People of Chance – Gambling in American Society from Jamestown to Las Vegas**. Oxford University Press, Oxford, UK. 1986.

Fink, Eugen.: **Hra jako symbol světa**. Český spisovatel, Praha, 1993.

Frazer, James G.: **Zlatá ratolest**. Mladá fronta, Praha, 1994.

Fuller, Lon L.: **Morálka práva**. Oikuméné, 1998.

Gauchet, Marcel: **Odkouzlení světa: Dějiny náboženství jako věci veřejné**. Centrum pro studium demokracie a kultury, Praha, 2004.

Geertz, Clifford: **Interpretace kultur**. SLON, Praha, 2000.

Gennep, A. van: **Přechodové rituály: Systematické studium rituálů**. Nakladatelství Lidové noviny, Praha.

Ginsburg, F. D.: **Contested Lives: The Abortion Debate in an American Community.** University of California Press, Londýn, 1989.

Gmelch, Sharon Bohn: **Groups that don't Want In.** Annual Rev. Anthropol, 1986

Goffman, Erving.: **Where the Action Is – Three Essays.** Allen Lane, Londýn, UK, 1969.

Gregory, C.A.: **Savage Money.** Overseas Publishers Association, London, UK, 2004

Grygar Jiří, Horský Zdeněk, Mayer Pavel: **Vesmír.** Mladá fronta, Praha, 1979.

Hahn, C.M. (ed): **Property Relations: Renewing the Anthropological Tradition.** Cambridge University Press, Cambridge, 1998

Heather, Peter: **The Fall of the Roman Empire.** Macmillan, London, 2005.

Hebdige Dick: **Subculture: The Meaning of Style.** Routledge, Los Angeles, 1981.

Horáček, Michal: **Království za koně.** Olympia, Praha., 1983

Huizinga Johan: **Homo ludens: O původu kultury ve hře.** Nakladatelství Dauphin, Edice Studie, Praha 2000.

Humphrey, Caroline & Hugh-Jones, Stephen (editors): **Barter, Exchange and Value.** Cambridge University Press, Victoria, Australia, 1992

Chartier, Roger: **On the Edge of the Cliff: History, Language, and Practices.** The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

Chesterton, Gilbert K.: **Ohromné maličkosti.** Academia. Praha, 2000.

Kahn, Charles H.: **The Art and Thought of Heraclitus: An edition of the fragments with translation and Commentary.** Press Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge, 1979

Konik, Michael: **Telling Lies and Getting Paid: Gambling Stories.** Huntington Press, Las Vegas, 2001.

Kramář, K. a Hušák, A.: **Herní právo.** Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, s.r.o., Právnické učebnice, Plzeň, 2006.

Kratochvíl, Zdeněk: **Délský potápěč k Hérakleitově řeči.** Herrmann a synové, Praha, 2006.

Laertios Díošenés: **Životy, názory a výroky proslulých filosofů**. Nová tiskárna Pelhřimov, druhé vydání, 1995.

Le Goff, Jacques: **Peníze a život**. Argo, Praha, ČR, 2005.

Lears, J.: **Something for Nothing: Luck in America**. Penguin, New York, 2003.

Longrigg, Roger: **The History of Horseracing**. Stein and Day, New York, 1972.

Lucassen, Leo & Willems, Wim: **The Weakness of Well Ordered Societies**. Paper for the NIAS-Conference, Wassenaar, 5-7 July 2001

Lyng, Stephen (1990): **Edgework: A Social Psychological Analysis of Voluntary Risk Taking**, American Journal of Sociology 95.

Lyng, Stephen: **Edgework: The Sociology of Risk-Taking**. Routledge, Londýn, 2005

Lyons, P. (ed): **The Greatest Gambling Stories Ever Told**. The Lyons Press, Guilford, 2002

H. Marcuse: **The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetics**, Beacon, Boston, 1978.

McMillen, J. (editor): **Gambling Cultures – Studies in History and Interpretation**. Routledge, Londýn, UK, 1996.

Mlodinow, Leonard: **Euclid's Window: The Story of Geometry from Parallel Lines to Hyperspace**. Penguin Books, London, 2002.

Nešpor, Karel: **Hazardní hra jako nemoc**. Nakladatelství Aleny Krtilové, Ostrava, 1994.

Omasta Vojtěch a Ravik Slavomír: **Karty, hráči, karetní hry**. Levné knihy, Praha, 2005.

**Ottův slovník naučný**. Praha, 1900.

Parry, J. & Bloch, M. (editors): **Money and the Morality of Exchange**. Cambridge University Press, UK, 1989.

Pascal, Blaise: **Myšlenky**. Mladá fronta, Praha, 2000.

**Písmo svaté Starého a Nového zákona**, ekumenický překlad, Biblické dílo Ekumenické rady církví v ČR vydané Ústředním církevním nakladatelstvím, Praha, 1979.

Platón: **Minós, Zákony, Epinomis, Listy...** Platónovy sisy, svazek V.; Oikuméné, Praha, 2003.

Rabinow, Paul: **Reflections on the Fieldwork in Morocco**. University of California Press, Los Angeles, 1977.

Rees, Martin (hlavní editor): **Vesmír**. Euromedia Group – Knižní klub, Praha, 2006.

Reithová, Gerda: **The Age of Chance: Gambling in Western Culture**. Routledge, Londýn, UK, 2002

Rowlingová J. K.: **Harry Potter a kámen mudrců**. Albatros, Praha, 2000.

Simmel, Georg: **Peníze v moderní kultuře a jiné eseje**. SLON, Praha 1997.

Shaffer, H. J.: **Strange Bedfellows: A Critical View of Pathological Gambling and Addiction**, uveřejněná v revui *Addiction*, říjen 1994.

Sharpe, G.: **Gambling's Strangest Moments**. Robson Books. London, 2005.

Scheper-Hughes, Nancy: **Saints, Scholars and Schizophrenics: Mental Illness in Rural Ireland**, University of California Press, Los Angeles, 2001.

Smith, J. F.: **When It's Bad It's Better: Conflicting Images of Gambling in American Culture – in Gambling Cultures: Studies in Histoty and Interpretation**. Routledge, New York, 2005.

Stewart, Michael: **Čas Cikánů**. Barrister & Principal, Universita Palackého v Olomouci, 2005.

Wacquant, Loic: **Body and Soul: Notebooks of an Apprenticed Boxer**. Oxford University Press, Oxford, 2004.

Weber, Max: **The Protestant Ethics and the Spirit of Capitalism**. Unwin Hyman, Londýn, Uk., 1990.

Weber, Max: **Metodologie, sociologie a politika**. Oikumene, Praha, 1998.

Wellman, Sam: **Jan Kalvín**. Stefanos, Praha 2006.

Williams, Patrick: **The Invisibility of the Kalderash of Paris**: Some Aspects of the Economic Activity and Settlement Patterns of the Kalderash Rom of the Paris Suburbs. Translated and edited by Oliver Lerch and Michael Lerch. In *Urban Anthropology* (1982).

Williams, Patrick: **Gypsy World: The Silence of the Living and the Voices of the Dead**. University of Chicago Press, Chicago, 2003.

Woodburn, James: **Egalitarian Societies**. Man, New Series, vol. 17, No 3 (September 1982)

Zelizer, Viviana A.: **The Social Meaning of Money: „Special Monies“**. The American Journal of Sociology, Vol. 95, No. 2 (September 1989)

### **Periodika**

New York Times (USA)

Los Angeles Times (USA)

Mladá fronta Dnes (Česká republika)

Respekt (Česká republika)

TimesOnline. The Times of London Website (UK)





