

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Katedra Obecné antropologie

Bc. Kateřina Sůrová

**„Jarní noc se dá strávit všelijak...“
O fenoménu městských šifrovacích her**

Diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Dana Bittnerová. CSc.

Praha 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 20. června 2011

Bc. Kateřina Sůrová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Daně Bittnerové, CSc. za cenné připomínky a trpělivost při odborném vedení mé diplomové práce. Rovněž chci poděkovat všem konverzačním partnerům za ochotu, s jakou mi věnovali svůj čas.

Obsah

Úvod.....	8
1. Městská šifrovací hra jako hra postmoderní	11
1.1 Postmodernita podle Baumana.....	12
1.1.1 Zevloun, tulák, turista a hráč	13
1.2 Svoboda – důležitý aspekt postmodernity, města i hry jako takové	15
2. Metodologický přístup	17
2.1 Metoda sběru dat	17
2.2 Etické zajištění výzkumu	18
3. Hra	20
3.1 Badatelské přístupy k problematice hry	20
3.1.1 Johan Huizinga a <i>Homo ludens</i>	20
3.1.2 Roger Caillois a <i>Hry a lidé</i>	21
3.1.3 Eugen Fink a <i>Oáza štěstí</i>	22
3.2 Přístupy hráčů městských šifrovacích her k problematice hry.....	24
3.2.1 Městská šifrovací hra očima hráčů	24
3.3 Matrix: The Game	25
3.4 Účastníci hry	27
3.4.1 Představy hráčů o hráčích.....	27
3.4.2 Hráčská morálka	28
3.4.3 Komunikace mezi týmy.....	29
3.4.4 Jak se stát hráčem	31
3.5 Tým	31
3.5.1 Organizace týmu.....	33
3.5.2 Název týmu – hra ve hře.....	34
3.6 Šifry.....	35
3.6.1 Prolomení šifry	37
3.7 Noc – ve městě a při hře.....	38
3.8 Městská šifrovací hra a dobrodružství	41
3.9 Městská šifrovací hra a ne-hráči	42
3.9.1 Ne-hráči o hráčích ve výpovědích hráčů	43
3.9.2 Hráči o ne-hráčích	43

3.9.3 Nepříjemné situace	44
3.9.4 Velké město	45
3.10 Závěr – Motivace účastnit se.....	46
4. Město	48
4.1 Badatelské přístupy k problematice města.....	48
4.1.1 Obecné charakteristiky města v díle Kevina Lynche	48
4.2 Hráči o Praze	50
4.3 Městská šifrovací hra jako psychogeografická metoda	51
4.3.1 Psychogeografie	51
4.4 Procházka	52
4.4.1 Hráči a chůze	53
4.4.2 Stanoviště s šiframi.....	55
4.4.3 Vyhlídky	58
4.5 Vztah k místu	59
4.5.1 Místo bydliště	62
4.5.2 Domov	64
4.6 Jiná Praha	65
4.7 Význam Prahy	67
4.8 Závěr – Zážitek města	68
Závěr	69
Použitá literatura	71
Seznam příloh	74
Příloha č. 1	74

Bibliografický záznam

Sůrová, Kateřina. 2011. „*Jarní noc se dá strávit všelijak...*“: *O fenoménu městských šifrovacích her*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, FHS. Vedoucí práce PhDr. Dana Bittnerová, CSc.

Anotace

Předkládaná diplomová práce se zabývá fenoménem městských šifrovacích her. Je založena na terénním výzkumu, který proběhl v rámci čtyř městských šifrovacích her v Praze, na polostrukturovaných a neformálních rozhovorech a konečně na analýze internetových zdrojů týkajících se šifrovacích her. Práce představuje šifrovací hry jako postmoderní zábavu, která je charakteristická tím, že klade důraz na zážitek. Práce se zaměřuje především na dva okruhy témat: hru a město. Zkoumá atributy městských šifrovacích her, ptá se, jak hráči hru prožívají, a snaží se zjistit jejich motivace účastnit se hry. Ukazuje, že hráči jsou při hře vystaveni fyzickému i intelektuálnímu vyčerpání, nepohodě a jisté míře nebezpečí. Silný prožitek spojený s překonáváním vlastních limitů je důvodem, proč se ke hře stále vrací. Dalším podstatným důvodem je poněkud neobvyklé spojení typu táborové hry s prostředím města. Město představuje pro hru kulisu, která jí dodává atmosféru. Hráči ve hře město zakouší novým způsobem. Poznávají ho jinak, než jsou zvyklí. Podnikají svého druhu psychogeografickou metodu. Hra tak město nejen využívá, ale vrací mu jeho službu tím, že si k němu hráči budují vztah. Učí se jej znát. V neposlední řadě je třeba zmínit, že hra i město jsou výsostnými arénami pro uplatňování svobody.

Klíčová slova

Městská šifrovací hra, postmodernita, hra, město, svoboda, psychogeografie.

Annotation

The presented Diploma Thesis deals with the phenomenon of city cipher games. Research was performed by the researcher participation in four city cipher games in Prague, by semi-structured and informal interviews and by cipher games web sites analysis. It considers cipher games postmodern enjoyment which is characteristic for emphasizing an experience. The thesis is focused on two task groups: game and city. It examines city cipher games attributes, asks how players take the game and tries to realize the motivation

for their participation. It shows that players undergo physical and intellectual exhaustion, discomfort and little hazard. Very strong experience connected with own limits' overcoming is the reason why they join the game again. Other essential reason is the unusual connection between a type of summer camp game and the city world. City is a coulisse with atmosphere for the game. Players experience the city in an unusual way. They learn to know it differently. They are undergoing a type of psychogeographic method. So the game not only takes benefits from the city but also creates players' relationships to the city. Players learn to know the city. It is important to mention that city and game are paramount arenas for freedom exerting.

Keywords

City cipher game, postmodernity, game, city, freedom, psychogeography.

Úvod

Potkáte-li během jarní víkendové noci skupinku mladých lidí, jak sedí pod lampou na rybářských stoličkách, v ruce mají desky a batůžky opodál, vězte, že se jedná o účastníky městské šifrovací hry.

Městské šifrovací hry jsou v dnešní době již fenoménem. O tom, že se nejedná o pouhý módní výstřelek, svědčí skutečnost, že v českém prostředí má tato zábava již více než desetiletou tradici a rovněž fakt, že počet akcí tohoto rázu neustále roste. Na jaře již prakticky nelze nalézt víkend, kdy by se nějaká šifrovací hra nekonala.

První městskou šifrovací hrou pro veřejnost byla v roce 1998 brněnská hra Tmou. Hry se tehdy zúčastnilo 50 týmů a během následujících let zájem o hru prudce rostl. [Pelánek 2009: 68] Dnes se již šifrovací hry konají prakticky v každém větším městě. Výjimkou samozřejmě nejsou ani čistě terénní hry. Za prestižní a vysoce náročné městské hry jsou považovány především již zmíněná hra Tmou a pak pražská šifrovací hra Bedna.

Městské šifrovací hry jsou určitým druhem závodu pro tři až pětičlenná družstva. Základem je, jak název napovídá, luštění šifer. Týmy, aby se dostaly do cíle, musí projít zhruba patnácti stanovišti, kde jsou umístěny šifry. K poloze dalšího stanoviště vede z pravidla pouze vyluštění šifry. Pokud se týmu nepodaří šifru prolomit, hra pro něj prakticky končí. Pro luštění jednotlivých šifer neexistuje časový limit, takže vytrvalé týmy tráví nad šifrou i několik hodin. Jednotlivé šifry jsou poměrně obtížné a jejich náročnost v průběhu hry ještě roste. Do cíle se tak dostávají většinou jen zhruba dvě procenta zúčastněných týmů. Výjimkou nejsou ani ročníky her, kdy se závod nepodaří dokončit žádnému z přihlášených týmů.

Hra je časově omezena. Obvykle začíná v sobotních odpoledních hodinách a končí prakticky bez výjimky v pravé poledne následujícího dne. Značná část hry se tak odehrává v noci a celková doba trvání činí více než dvacet hodin. První a na šifry bohatší část závodu je situována do města. Náročnější část, do níž se však dostane již jen malá část týmů, je pak vyvedena do terénu za město. Hra obvykle končí v nějaké tělocvičně či jiném podobném zařízení, kam mohou přijít i týmy, kterým se nepodařilo prolomit všechny šifry.

Účast na šifrovacích hrách je již pro mnohé jedince vyloženě životním stylem. Výjimkou nejsou hráči, kteří mají na kontě již více než padesát herních zkušeností. Zdatní hráči obvykle přecházejí časem na stranu organizátorů. Organizace jednotlivých her totiž obvykle není zaštitěna nějakou institucí, ale na svědomí ji mají právě aktivní hráči. Lze říci, že stabilní a úspěšné týmy si ve značném procentu případů nakonec založí vlastní, byť

třeba komornější hru. Kompletní realizace hry trvá celý rok. Veškeré náklady jsou pokrývány z účastnických poplatků, které se pohybují do 500 Kč za tým. Organizátoři nemají nárok na finanční odměnu. Je tedy jasné, že pořádáním her se zabývají opravdoví nadšenci, pro které je šifrování nedílnou součástí života.

Podstatnou roli v organizaci šifrovacích her hraje internet. Jednotlivé závody mají vlastní webové stránky, jejichž prostřednictvím se hráči ke hře registrují a dozvídají se prvotní informace. Po skončení hry se na diskuzních fórech stránek obvykle vášnivě debatuje. Rovněž jsou zde uveřejněny výsledky hry, šifry, se kterými se hráči v průběhu hry setkali, a také jejich řešení. Stránky obvykle nabízí i prostor pro reportáže a fotodokumentaci jednotlivých týmů.

Ačkoliv hry nemají prakticky žádnou propagaci, poptávka u velkých závodů obvykle převyšuje kapacitu. U velkých závodů činí hranice obvykle 150 – 200 možných přihlášených týmů. Připomenu, že hra je určena pro tři až pětičlenné týmy, přičemž pouze ve třech účastnících chodí závody jen málo týmů. Města jsou pak doslova plná hráčů.

Tematikou městských šifrovacích her se v českém prostředí okrajově zabývá jediný autor, docent Radek Pelánek. Pelánek aktivně působí na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity. Je spoluorganizátorem šifrovacích závodů Tmou a Sendvič, vydal několik knih o šifrách a způsobech jejich luštění. Jako školitel se podílel na vedení bakalářské práce Ondřeje Vaňka, která se zabývala analýzou sociální sítě hráčů šifrovacích her. [Vaněk 2008] Práce byla pojata z hlediska informačních technologií. Dovolím si ji hodnotit jako ne příliš kvalitní.¹ V zásadě jejím jediným a v pravdě očekávatelným výstupem bylo konstatování, že týmy utvářejí stabilní síť hráčů. Jako pozitivní počín, který Vaněk ve snaze získat podklady pro analýzu učinil, lze označit skutečnost, že založil databázi hráčů šifrovacích her. Myšlenka této databáze se ujala a hráči ji skutečně aktivně využívají.

Ráda bych tento spíše technicistní pohled na fenomén šifrovacích her doplnila pohledem antropologickým. Chci zjistit, jak účast ve hře prožívají samotní aktéři. Fenomén šifrovacích her dle mého názoru nabízí hned několik zajímavých okruhů témat. Jeden z těch, kterými bych se chtěla zabývat, se dotýká tematiky hry jakožto vykročení z každodenní reality. Ráda bych se zaměřila na prožitek hry a především pak na motivace, proč se hráči hry účastní. Druhý tematický okruh, který mě zajímá, se dotýká prostředí, v němž se hra odehrává – prostředí města. Na šifrovací hru se tak lze podívat jako na

¹ Svůj úsudek opírám i o oponentský posudek RNDr. Jana Strejčka, Ph.D. přiložený k práci.

způsob, jímž je město využíváno, či možná lépe - používáno. Chci zjišťovat, jak se zážitek účasti na hře projevuje na následném vnímání místa. Zda a v jakém ohledu ovlivňuje vztah k místu.

Práce bude strukturována do čtyř kapitol. V první kapitole představím městskou šifrovací hru coby postmoderní aktivitu. Ukážu, jak s postmodernitou pracuje Zygmunt Bauman, a zdůrazním, že charakteristiky tohoto fenoménu spatřuje dobře čitelné zvláště v prostředí města a mimo jiné i v herních aktivitách. Pokusím se rovněž ukázat, že město i hra, tedy podstatné atributy městských šifrovacích her, jsou výsostnými arénami pro uplatňování svobody.

V druhé kapitole popíši vlastní metodologický přístup k problematice městských šifrovacích her a etické zajištění výzkumu.

Stěžejními jsou pak kapitoly tři a čtyři. První jmenovanou zaměřím na problematiku hry, druhou na problematiku města. Vždy budu vycházet z teoretických přístupů, na něž navážu výkladem vycházejícím z analýzy dat. V těchto kapitolách ukážu, jak sami hráči prožívají hru a prostředí, v němž se šifrovací hra odehrává. Na základě účastnických zážitků se tak pokusím představit fenomén městských šifrovacích her se všemi jeho přívlastky.

V závěru propojím tematiky hry a města a ukážu, jak se hra a město vyskytují v rámci městské šifrovací hry ve vzájemné symbióze.

1. Městská šifrovací hra jako hra postmoderní

Městské šifrovací hry se vyznačují několika charakteristikami, díky nimž je můžeme označit za hry, které mají postmoderní charakter. Teorií postmoderních her se systematicky zabýval český autor Ivan Vágner. [Vágner 1995]

Podle Vágnera postmoderní doba ukládá hrám a v zásadě i veškerým aktivitám, které jsou na hravosti založeny, imperativ vymykat se všemu dosud známému a již uskutečněnému. Úkolem postmoderní hry je tedy mít takovou podobu, která ji bude odlišovat od her předchozích. Hraní zároveň nesmí být zaměnitelné s každodenní zkušeností – hra musí poskytovat „jiný“ zážitek.

Právě zážitkovost či orientace na výkon ve smyslu být ve hře je podle Vágnera tím, co současnou hru odlišuje. Výsledek hry, radost z výhry jsou samozřejmě stále podstatné, avšak ve stínu toho, že hrají, se jeví až jako druhotné. Postmoderní hry jsou koncipovány tak, že mohou hráče dovést až na pokraj fyzického či duševního vyčerpání. [Vágner 1995: 130] V tomto ohledu mohou být městské šifrovací hry typickým příkladem. Jak již bylo zmíněno, šifrování trvá minimálně dvacet hodin a jeho ústřední část se odehrává v noci. Chtělo by se říci, že je to organizátorská zlomyslnost, neboť proč by hra nemohla být kratší a čistě denní? Proč by případně nemohla být založená na menším počtu šifer nebo na šifrách méně složitých? Jednoduše proto, že teprve vysoká náročnost umožňuje maximální prožitek. Prožitek, který jde až na samou dřev.

Vágner si všímá ještě jednoho znaku postmoderního hraní. Je jím tzv. spoluphra. Spoluphra je dimenzí společně sdíleného prožitku. Vyznačuje se silným nutkáním, Vágner říká až puzením, ke spolupráci. [Vágner 1995: 48] Městské šifrovací hry jsou na spolupráci přímo založeny. Ani nejzdatnější šifrář by totiž s největší pravděpodobností nedokázal projít hrou sám. Hra čerpá ze skutečnosti, že každý člověk uvažuje jinak, a ovoce může přinést až propojení různých pohledů a nápadů.

Vágner na příkladu Prázdninové školy Lipnice uvádí ještě jeden znak postmoderního hraní. Je jím fakt, že hry jsou jednotlivcům šity prakticky „na míru“. [Vágner 1995: 117-121] Základem Prázdninové školy Lipnice jsou náhodně složené týmy, pro které je připraveno speciální menu ze společenských, sportovních, psychologických a dalších her. Cílem těchto aktivit je, aby jednotlivci došli prostřednictvím silných zážitků k sebepoznání, aby probudili svou kreativitu a odvalu. [www.psl.cz] Šifrovací městské hry primárně charakteristice hry na míru neodpovídají. Nicméně, jak se ukáže později

v podrobnějším představení šifrovacích her, projekt Matrix 2011, který používám v této práci jako ilustrativní příklad, se takové myšlenky velice přibližuje.

Shrnu-li tedy znaky postmoderních her podle Vágnera, jsou jimi důraz na zážitek, který by měl být výrazně odlišný od toho každodenního, puzení ke spolupráci a jedinečnost ve smyslu uzpůsobení hry potřebám jednotlivce.

1.1 Postmodernita podle Baumana

„Vynalézavost postmoderní kultury připomíná tužku s mazací gumou: maže to, co píše, okamžitě jakmile to napíše – a ve svém neustálém běhu po stále nepopsaném bílém listu života se nemůže zastavit.“ [Bauman 1995: 83]

Zatímco moderní život se podle Baumana vyznačoval konsekventností a měl povahu celoživotního stabilního projektu, ten postmoderní je naopak nekonekventní, fragmentární a epizodní. [Bauman 1995: 25] Čas již není vnímán jako kontinuální proces, ale spíše jako soubor epizod. Každá epizoda je do jisté míry samostatná a svébytná. Je uzavřeným celkem. To znamená, že za sebou nezanechává nějaké fatální, neodvratné následky, ale naopak umožňuje dalším epizodám, aby začaly opět od začátku. [Bauman 1995: 34] Takováto epizodičnost, jak se později ukáže, koresponduje s povahou her.

Epizodičnost a mnohoznačnost postmoderního života mají své příjemné i ponuré stránky. Na jedné straně totiž přinášejí, ač třeba klamný, pocit svobody, neomezených možností a nedefinitivnosti jakékoliv porážky. Na straně druhé jsou ale svázány s neurčitostí budoucnosti, s pocitem stálé nejistoty.

Vzhledem k nestabilní povaze doby je postmoderní tělo odsouzeno ke sběratelství prožitků. [Bauman 1995: 75] Podobný názor sdílejí například i psychologové zabývající se primárně prožitkem. Ti poukazují na to, že současná rychlá doba klade vysoké požadavky na psychickou stránku člověka. Člověk je v každodenním životě v prožitkové sféře deprivován. Z tohoto důvodu stupňuje intenzitu svých prožitků ve volném čase. [Kirchner 2009: 1] Dle jejich názoru takového člověka uspokojí již pouze prožitky, které jsou spojeny s jistou mírou rizika a jsou na hraně dobrodružství. [Kirchner 2009: 13]

Bauman poukazuje na to, že postmoderní člověk je nucen až k jakési barokní excesivnosti a krajnosti. Úspěšným totiž může být vnímán až tehdy, dokáže-li s plnou

otevřeností absorbovat rozkoš. [Bauman 1995: 79] Člověk, který to nedokáže, je naopak vnímán jako nedostatečný.

Žádný jedinec však nemůže být nikdy plně spokojen. Bezútěšnost plyne ze skutečnosti, že prožitky a dojmy jsou čistě subjektivní a nelze je měřit. „Nikdy si nelze být zcela jist tím, že vlastní zážitky jsou stejně silné a hluboké jako zážitky jiných a že se tedy podařilo vykresat z prožitků všechno, co se podařilo jiným. Jakkoliv hluboké byly naše zážitky, vždycky zřejmě mohly být hlubší; i zážitek vyrážející nám dech mohl pravděpodobně ještě více vzrušovat. V každé rozkoši bude vždycky kapka hořkosti, z žádného sudu smyslových rozkoší nelze oddělit příslovečnou kapku dehtu – totiž podezření, že právě prožitý dojem byl jen bledoučkou kopií těch dojmů, jež bylo možno prožít (a bylo-li to možno, pak to vlastně mělo a muselo, kdybychom byli na výši úkolu!).“ [Bauman 1995: 79, 80]

Požadavek na postmoderní prožitek zcela koresponduje s požadavkem na postmoderní hru. Ač šedé, tak nestabilní realitě se musí vymykat.

1.1.1 Zevloun, tulák, turista a hráč

Proto, aby názorně předvedl vnitřní nespojitost životního údělu člověka v postmoderních podmínkách, předkládá Bauman čtyři osobnostní vzorce, které vnímá pro tuto dobu jako charakteristické. Jde o vzorce zevlouna, tuláka, turistu a hráče.

Tyto vzorce nejsou vzorci osobnosti v pravém slova smyslu. Jde spíše o metafory, které ovládají život každého jednotlivého člověka, a to provázaně. Jedna složka, jeden vzorec samozřejmě mohou v určitém okamžiku života převládnout nad ostatními. Čtyři vzorce nemají být vyčerpávající charakteristikou postmoderního života a doby. Mají především tvořit kontrast k době moderní, kdy byla využívána jediná metafora poutníka, metafora Maxe Webera. Čtyři vzorce mají poukázat na složitost současné doby.

Vzorce zevlouna, tuláka, turistu a hráče nejsou samy o sobě výdobytky postmoderní doby. Postmoderní charakter získávají až díky dvěma aspektům. Prvním z nich je fakt, že se tyto vzorce staly prakticky normou. Vystoupily z marginální pozice. Praktikovány jsou na centrálních místech, aniž by budily strach či pohoršení. Druhým aspektem je pak skutečnost, že všechny vzorce, jak již bylo naznačeno, vystupují současně. Nejsou tedy již věci volby. [Bauman 1995]

Zevloun. V moderní společnosti byl zevloun ten, který se poflakuje a nechává rozehrávat svou fantazii o ostatních lidech. Je schován v davu, neviděn a ostatní jsou mu pouhým promítacím plátnem. Vymýšlí si historky o druhých. Avšak tak, aniž by je zveřejnil, aniž by měly na druhé dopad.

V moderní společnosti je vzorec zevlouna výtvorem anonymity, kterou poskytuje město. Na hustě zalidněném místě koexistují vzájemně si cizí lidé, kteří nemají ani naději, ani chuť vzájemnou cizotu překonat. [Bauman 1995: 42]

V postmoderní společnosti vidí Bauman typického zevlouna na pohovce před televizí. Takový zevloun již nerozehrává vlastní fantazii, ale nechává jiné, aby tak činili za něj. Postmoderní zevloun přebírá mezi tím, co se leskne. Ve světě složeném z epizod vybírá ty nejpříťažlivější. Váhu epizodám i věcem dodává pouze uspokojení, které z nich je zevloun schopen vykřesat. [Bauman 1995: 46]

Tulák. Tulák byl v moderní době považován za nepřítele veřejného pořádku. Z lidí bez trvalého bydliště panoval strach, neboť takoví lidé unikali kontrole.

Pro tuláka je důležité to, že jeho život je stálým pohybem. Tulák má mnohé rysy podobné s moderním vzorcem poutníka. Avšak na rozdíl od něho, tulák netuší, kam jde, a ani ho to netrápí. Cesta je pro něho důležitější než cíl.

Tuláka moderního i postmoderního vábí nenaplněná touha, nepřetržitá honba za změnou. [Bauman 1995: 47-49] Tulákův, podobně jako zevlounův, svět je množinou možností. Jde o to neustrnout, nezastavit se a stále odhalovat další.

Turista. Cestování není výdobytkem moderní doby. Avšak až právě v této době se cestovatel stává turistou – turista se totiž od ostatních liší tím, že cestovat nemusí.

Turista své cesty podniká proto, aby „obohatit studnici svých prožitků a dojmů“. [Bauman 1995: 51] Nové dojmy mu může přinést pouze jinakost.

V postmoderní době je turistou prakticky každý člověk, ačkoliv třeba neopustí rodnou hroudu. „Svět má sloužit našemu sběratelství dojmů; hodnotíme ho podle toho, kolik dojmů poskytuje.“ [Bauman 1995: 52]

Co je však důležité. Turismus se děje jakoby mimochodem. Stojí na okraji opravdového života s jeho starostmi. Turista potřebuje všední den, aby se mohl právě do onoho života jakoby zcela obav zanořit. Turista je tak trochu hráč.

Hráč. Když Bauman popisuje hráče, respektive hru, připisuje jí prakticky veškeré atributy, s nimiž ji spojují současní teoretici hry. Jsou jimi neurčitost, neboť výsledek a průběh hry nedovede předvídat ani nejzkušenější hráč. Nutnost podřídit se pravidlům, neboť hráč, který se nepodřizuje pravidlům, není ani ve hře. Neproduktivnost, neboť to, co se stalo ve hře, má význam právě jenom pro ni a nikoliv již pro každodenní život. Svoboda, neboť ke hře nemůže být člověk nucen a jak Bauman říká, ve hře jsou svět i osud měkké a poddajné jako hlína v rukách šikovného hrnčíře. [Bauman 1995: 53] Vydělenost, neboť hra je přesně vymezena, třebas prvním a posledním hvizdem píšťalky rozhodčího. Vedle těchto zavedených atributů Bauman ještě zdůrazňuje roli štěstí a náhody.

V postmoderním světě je podle Baumana člověk vyloženě odsouzen k tomu být hráčem. Chce-li ze hry odstoupit, je nucen, vstoupit do jiné. Je to dáno těkavostí světa, jímž zmítá náhoda. „V tomto světě se ne vše může stát, ale nic se stát nemusí; a jen málo je toho, co se stane neodvolatelně a nenapravitelně. Tím větší význam má pak to, jak se karta rozehraje.“ [Bauman 1995: 56]

Postmoderní člověk je tedy zmítán nejrůznějšími tlaky, které ho nutí rozeběhnout se a nestát na místě. Nutí ho hledat stále něco nového, co bude ještě zajímavější než to předchozí. Postmoderní člověk utíká do jinakosti, aby se pak opět mohl vrátit do bezpečí domova. Avšak ani ono bezpečí již není ničím stabilním. Vrtkavost světa odsuzuje člověka ke svobodě. Ta je na jedné straně osvěžující. Možnost volby je povznášející. Na straně druhé uvaluje na člověka nejistotu, zda je pro takto nastavený svět on sám adekvátní jakožto bytost.

1.2 Svoboda – důležitý aspekt postmodernity, města i hry jako takové

Svoboda je aspektem, který je hojně spojován s postmoderní dobou, ale i ne-postmoderním městem a hrou. Hra je označována jako svobodná již z definice. Člověk totiž hraje jen, pokud chce. Kdyby byl ke hře nucen, hra nejenže by již nebyla hrou, ale ztratila by svou povahu radostné zábavy. O opojném zážitku svobody hovoří Henning Bech jako o něčem, co je přímo spojeno s městským životem. [Bech citován in Bauman 1995: 106] Říká, že na městského člověka se sype pestrá škála dojmů jako z rohu hojnosti a že především člověk je osvobozen od sebe sama. Dle jeho názoru dochází ve městě

k dočasnému „umlčení celostní a tedy morálně zneklidněné, soustředěně se pozorující osobnosti.“

Ve městě i ve hře je uplatňována jak negativní svoboda ve smyslu osvobození se od něčeho, tak i svoboda pozitivní, svoboda „k něčemu“. O pozitivní povaze svobody velice inspirativně hovoří Jan Sokol. [Sokol 2004] Použiji tedy jeho výkladu svobody, abych dokladovala, že svoboda je tím, co k městu a především pak hře neodmyslitelně patří.

Sokol poukazuje na to, že skutečná svoboda je jen taková, která se odehrává mezi ostatními lidmi. Osamocený člověk je možná osvobozen od povinností a nutnosti poslouchat, není však svobodný. Přítomnost druhých totiž přináší určitá pravidla. Pravidla, která jasně vymezují možnosti jednání jednotlivce. Volí-li jednatel z daných možností, pohybuje-li se v prostoru vymezeném pravidly, jedná teprve tehdy svobodně. Nikoliv libovolnost, ale jasné hranice nesou svobodu. Není snad svobodnějšího prostoru, než je město. Ve městě totiž jedinec více než kde jinde naráží na svobody ostatních lidí. A není snad svobodnějšího jednání, než je hraní. Ve hře se totiž jinak nežli podle pravidel pohybovat nelze.²

² V souvislosti se soutěživou kontaktní hrou hovoří Sokol o tzv. vymezené svobodě. Poukazuje na to, že hráč vždy odpovídá na situaci, kterou mu připravil soupeř, čímž naopak připravuje situaci soupeři, na niž ten musí reagovat. Hra je tak neustálým střídáním okamžiků volby. Neustálým střetáváním svobod. [Sokol 2001: 40-42]

2. Metodologický přístup

2.1 Metoda sběru dat

Data, ze kterých jsem při analýzách čerpala, jsem získala především dvojitým způsobem. Podstatnou část informací jsem získala z pozorování, které jsem prováděla v rámci celkem čtyř městských šifrovacích her. Hlavní díl informací však pochází z rozhovorů, které jsem realizovala s účastníky těchto her.

Svůj zájem jsem z důvodů užšího vymezení tématu a rovněž z důvodů praktických omezila čistě na pražské městské šifrovací hry. V roce 2010 jsem se jako nováček zúčastnila třech největších šifrovacích her, které se odehrávají v prostředí Prahy. Šlo o hry Matrix, Bedna a Po škole. Na jaře 2011 jsem pak absolvovala další ročník Matrixu. Pro účely výzkumu jsem sestavila tým, který, troufám si tvrdit, přežije mé výzkumné úsilí, a šifrovacích her se bude účastnit i nadále. V rámci týmu byla moje identita jakožto výzkumníka otevřená. Ostatní účastníci hry však o pozorování informováni nebyli. I přes částečnou otevřenost identity jako výzkumníka bych označila svou pozici jako pozici úplného účastníka. [Hendl 2005: 191] Absolvovala jsem všechny aktivity, které byly s hrou spojeny, a dovolím si tvrdit, že jsem byla platným členem týmu.

Na základě pozorování jsem získala základní informace o tom, jak fungují městské šifrovací hry. Pochopila jsem základní mechanismy závodu, nakoukla jsem do komunity hráčů a především zakusila to, jaké je to být ve hře. Vlastní zážitek hry považuji za podstatný hned z několika důvodů. Především mi poskytl prožitek, jehož je fyzické a psychické vyčerpání podstatnou součástí, a který je jako takový pravděpodobně v plné šíři nesdělitelný. [Wacquant 2004] Dále mi pak umožnil přistupovat k problematice relativně nezkrusleným způsobem, poskytl mi hlavní motivy pro rozhovory s hráči a rovněž mi i k těmto lidem pootevřel cestu.

Rozhovory jsem realizovala s 11 hráči, kteří se účastnili Matrixu 2011. Jednalo se o hráče různě zkušené – nejméně zkušenou byla hráčka se dvěma hrami na kontě, nejzkušenějším pak hráč s celkem již 36 absolvovanými šifrovacími hrami. Poměr mužů a žen byl v podstatě vyrovnaný. Věkový průměr konverzačních partnerů činil 28 let. Moje prvotní představa byla taková, že partnery pro rozhovor získám již při samotném závodu. Avšak, jak se ukázalo, hráči nevnímají jakékoliv narušování v průběhu hry příliš libě, proto jsem konverzační partnery oslovovala až po samotném ukončení hry. Kontakty jsem

získávala v podstatě metodou sněhové koule, neboť prakticky každý, s kým jsem hovořila, byl ochoten poskytnout kontakt na někoho dalšího.

Rozhovory činily v průměru jednu hodinu a byly nahrávány na diktafon. Jednalo se o rozhovory polostrukturované. Připraven jsem měla seznam otázek či spíše okruhů témat. Témata byla zaměřena na dvě oblasti – na samotný průběh a prožitek z městské šifrovací hry, dále pak na to, jak hráči vnímají prostředí, v němž se při hře pohybují. Na rozhovory jsem s sebou nosila vždy vytištěné šifry z Matrixu 2011. Je zajímavé, že konverzační partneři, kteří byli z počátku ostýchaví a báli se mluvit, nad šiframi vždy pookřáli a rozhovor se pro ně, doufám, stal i příjemným oživením vzpomínek. Po vypnutí diktafonu obvykle následoval ještě neformální rozhovor. Neformální rozhovory jsem rovněž vedla i s některými dalšími účastníky šifrovacích her.

Pro zajištění komplexní představy o hře jsem se rovněž setkala s organizátory závodu. Získala jsem tak spíše zákulisní informace týkající se přípravy a průběhu hry.

K nikoliv nepodstatnému penzu informací jsem se pak dále dostala prostřednictvím příspěvků v diskuzních fórech jednotlivých her, rovněž pak prostřednictvím webových stránek týmů. Úspěšnější týmy mají obvykle vytvořeny vlastní webové stránky, kam mimo jiné ukládají reportáže z jednotlivých her.

Abych dokreslila svou představu o demografickém složení hráčů a zjistila, jak vznikalo pojmenování jednotlivých týmů, vytvořila jsem krátký dotazník. Požádala jsem organizátory, aby jej rozeslali účastníkům hry, avšak v tomto ohledu mi nebylo vyhověno. Kontaktovala jsem proto po té alespoň ty týmy, které mají vlastní webové stránky a které se účastnily Matrixu v roce 2011. Prakticky ve všech případech se našel některý člen týmu, který mi na otázku po vzniku názvu ochotně odpověděl.

2.2 Etické zajištění výzkumu

Konverzační partneři byli detailně seznámeni s předmětem výzkumu a ještě před započítím samotných rozhovorů jsem od nich obdržela poučené souhlasy. Poučený souhlas je vždy součástí nahrávky rozhovoru.

Účastníci her, na nichž jsem prováděla pozorování, naopak s výzkumem seznámeni nebyli. Myslím však, že v tomto případě jsem zásadním způsobem pravidla etiky výzkumu neporušila, neboť data, která jsem získala, se týkala víceméně mechanismů fungování hry a

mého vlastního prožitku. S účastníky jsem v podstatě nepřišla do užšího kontaktu a jednotliví hráči pro mě zůstávají spíše anonymními jedinci.

Ve výsledné studii jsem anonymitu konverzačních partnerů ošetřila tak, že vůbec neuvádím jejich jména a ani nezmiňuji, z jakého týmu partneři pocházejí.³

Veškerá získaná data archivuji a zavazuji se s nimi nakládat v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů.

³ Číním tak v souladu s doporučeními, která uvádí ve své studii o etických dilematech a jejich řešeních Petra Čaníková. [Čaníková: 2007]

3. Hra

3.1 Badatelské přístupy k problematice hry

Téma hry přitahovalo pozornost badatelů již od pradávna. Za první myslitele, kteří tuto problematiku tematizovali, jsou považováni Hérakleitos a následně pak Platón. V moderní době otevřel téma hry Friedrich Schiller. [Kot'a 2001] Avšak za průkopníka, jehož práce *Homo ludens*, se stala odrazovým můstkem pro všechna pozdější pojetí hry, je jednoznačně považován Johann Huizinga.

Stručně tedy představím Huizingův inovativní přístup ke hře. Dále se pak zmíním o koncepcích jeho dvou patrně nejvýznamnějších následovníků Rogera Cailloise a Eugena Finka.

3.1.1 Johan Huizinga a *Homo ludens*

Huizinga poprvé uchopil hru jako nikoliv aktivitu vykonávanou pro něco dalšího (jako odreagování, jako cvičení nápodobou pro pozdější život apod.), ale jako činnost, která má smysl sama o sobě. Říkal, že je třeba se ptát, jak hra existuje a co znamená pro hráče. Hru považoval za natolik významnou a svébytnou, že ji označil za fenomén, který stál u zrodu kultury. Dle jeho názoru se lidská kultura rodí a rozvíjí ve hře a jako hra. [Huizinga (1939) 1971]

Dle Huizingy je hra jednoznačně kvalitou, která je odlišná od „obyčejného“ života. Poukazuje na to, že ačkoliv ji podvědomě vnímáme jako protiklad vážnosti, takováto polarizace není zcela správná. Hra nejenže může být vážná (hra v šachy, bridž), ale veškerým protikladům se a priori vymyká. Vymyká se rovněž i jakémukoliv morálnímu hodnocení - nelze ji označit ani za ctnostnou, ani za hříšnou. Hra má ze své povahy blízko k estetice.⁴ Podstata hry tkví jedním slovem v tom, že dokáže pobláznit.

Huizinga uvádí explicitní definici hry. Říká, že: „Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které může přesto hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a

⁴ Huizinga poukazuje na to, že hra má tendenci vázat na sebe prvky krásy. V jednoduchých pohybových hrách pokládá za estetickou hodnotu krásu lidského těla. V hrách založených na přísných pravidlech pak rytmus a harmonii.

ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“ [Huizinga 1971: 20]

Z uvedené definice lze vytěžit šest formálních znaků, které se dle Huizingy s hrou neodmyslitelně pojí. Jde o znaky, které prakticky v plné šíři přejímá Huizingův nejvýznamnější následovník Roger Caillois. Tyto znaky budou vyjmenovány v následujícím oddíle.

3.1.2 Roger Caillois a *Hry a lidé*

Ve svém díle *Hry a lidé* Roger Caillois kriticky navazuje na Johanna Huizingu. [Caillois (1958) 1998] Ač oceňuje to, že Huizinga předvedl fenomén hry jako hodný seriózního zkoumání, vyčítá mu zároveň přílišnou úzkost i širokost pojetí hry. Vadí mu, že se věnuje v zásadě pouze soutěživým hrám a hrám založeným na předstírání, a zcela opomíjí významnou kategorii her hazardních. Největší výtka však směřuje ke skutečnosti, že Huizinga (záměrně) zcela opomíjí popis a klasifikaci her jako takových.

Tento nedostatek Caillois zcela zahazuje. Cailloisovi se podařilo vytvořit univerzální klasifikaci her. Veškeré původní snahy o kategorizaci se totiž zaměřovaly na vnější znaky her (dělení pak bylo například podle toho, kde se hra odehrává, podle herních pomůcek apod.). Z tohoto důvodu nebyla navrhnutá dělení univerzálně použitelná. Caillois se však soustředil na vnitřní povahu her a dokázal najít čtyři základní motivy, okolo nichž lze fenomén hry uspořádat. Hry na základě toho dělí na *agón* (obsahují zápas), *aleu* (obsahují náhodu), *mimikry* (jsou založeny na předstírání) a *ilinx* (jsou založeny na závratí). U každého typu her pak uvažuje stupeň formalizace. Jednotlivé konkrétní hry se mohou vyskytovat na škále od *paidia* - hry, které se vyznačují bujarostí - po *ludus*, hry, které jsou přísně svázány pravidly.

Caillois v souladu s Huizingovou definicí formálně vymezuje hru jako činnost:

„1. *svobodnou*, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy;

2. *vydělenou z každodenního života*, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí;

3. *nejistou*, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán prostor;

4. *neproduktivní*, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyústí v situaci identickou, jako byla na počátku hry;

5. *podřízenou pravidlům*, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jedině ve hře platí;

6. *fiktivní*, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskryvané iluze ve vztahu k běžnému životu.“ [Caillois 1998: 31, 32]

Šest uvedených formálních znaků, které v podstatě tvoří definici hry, je v současné době považováno za definitivní výčet. Všichni autoři, kteří pracují s hrou, či se jí jen okrajově dotýkají, z tohoto vymezení vycházejí. [např. Bauman 1995, Fink 1992, Sokol 2001]

3.1.3 Eugen Fink a *Oáza štěstí*

Fink přináší v díle *Oáza štěstí* poeticky laděný filosofický pohled na tematiku hry. [Fink (1971) 1992] Zajímá ho, stejně jako Huizingu, podstata hry, její ontologie. Podobně jako viděl Huizinga hru jako základ kultury, přichází Fink s odvážnou myšlenkou určit ze hry smysl bytí. Výklad světa ze hry má opět estetickou konotaci. [Fink 1993]

Fink označuje hru za něco, co je každému důvěrně známé, neboť každý si již někdy hrál. Poukazuje na to, že pokud je hra interpretována v antitezi „práce a hra“, tedy jako něco nevážného, znamená to, že se její povaze hrubě nerozumí. Fink jde tak daleko, že hru označí vedle smrti, práce, vlády a lásky za základní existenciální fenomén. Ukáže, jak tyto fenomény utváří celkovost lidského života, jak se podílejí na struktuře napětí a tvoří tak základ nevyzpytatelné lidské existence.

Hra je podle Finka momentem zklidnění. Je něčím přítomným a nereflektovaným. Něčím, co nás vytrhává z každodenního shonu. Něčím, co nezapadá do životního projektu. Hra je totiž účelem sama pro sebe. „Právě čistá soběstačnost, plný, v sobě uzavřený smysl herního aktu umožňuje, aby se ve hře zjevila možnost lidského pobytu v čase, který nás nestrhává a nepohání, nýbrž spíše poskytuje prodlevu, je jakoby zábleskem věčnosti.“ [Fink 1992]

Každá hra je vyladěna do plného prožitku. Člověk v ní zažívá zvláštní, těžko popsatelnou rozkoš, která není ani čistě intelektuální, ani čistě smyslová. Jde o „tvůrčí slast

tvoření vlastního druhu“. Takováto slast již sahá do sféry imaginace – nejde tak již jen o požitek být ve hře, ale i o rozkoš ze hry.

Rozkoš ze hry považuje Fink za jeden ze strukturálních momentů, které se ke hře vážou. Dalšími pak jmenuje smysl hry, herní obec, pravidla, hračku a svět hry. Smysl hry vykládá zcela v souladu se svými předchůdci. Hovoří o tom, že hra je hrou jen potud, pokud je vykonávána pro ni samou. Smysl je tedy třeba hledat ve hře samé. Herní obci rozumí účastníky hry. „Hraní je základní možností sociální existence. Hra je společenskou hrou, je to hraní spolu navzájem, je to vnitřní forma lidského společenství.“ [Fink 1992: 20] Ani hra jednoho hráče není osamocená – soupeř je vždy přítomen alespoň imaginárně. Pravidla. Dohodnutá a všemi akceptovaná pravidla umisťují hru do určitých mezí, omezují herní svobodu. Právě ona jsou však tím, co dává hře jistou přidanou hodnotu. „Právě vázanost na herní pravidlo, které již platí, se prožívá namnoze s plnou radostí a kladně.“ [Fink 1992: 21] Strukturální moment hračky, který přináší především k dětské hře, avšak nejen k té, již dává tušit zvláštní povahu hry. Hračka odkazuje k imaginaci a k pro hru charakteristické dvojakosti. Hračka se totiž vnějšímu, nehrajícímu si pozorovateli může jevit jako součást skutečného světa. Avšak pro hrajícího má tento předmět tajuplnou realitu. Co je však důležité, hrající si je stále plně vědom, že se jedná o pouhé „jako“.⁵

I poslední ze strukturálních momentů, svět hry, vyžaduje imaginaci.⁶ Chce-li být totiž člověk ve hře, je nucen přijmout svou herní roli. Avšak tím, že si hraje, není vytržen z reality skutečného světa. Aby si totiž mohl hrát, musí dostát požadavku v běžné realitě setrvat. Zdvojení se netýká jen pozice hráče, ale i herního času a prostoru. Ačkoliv je pro hru spotřebováván reálný prostor a čas, vytváří si hra prostor a čas vlastní. Svět hry není možno chápat jako nějakou clonu reálného světa. [Sůrová 2007] „Svět hry se nevznášá v pouhé říši myšlenek, má vždy své reálné dějiště, avšak přece jen není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi.“ [Fink 1992: 24]

Právě onu dvojí realitu, která hraní provází, považuji za nejvýznamnější moment, kterého si Fink povšimnul. Dvojakost dává hře až magický rozměr. Činí z ní něco efemérního a reálného zároveň. Poukazuje na křehkost, díky níž se svět hry může snadno zhroutit.

⁵ „Avšak díváme-li se očima hrající si holčičky, je panenka dítě, a holčička je jeho matkou. Přitom tomu není vůbec tak, že by se holčička skutečně domnívala, že panenka je živým dítětem (...), ví dobře o figurce panenky a jejím významu ve hře.“ [Fink 1992: 22]

⁶ Jako imaginativní činnost vnímá hru i Vladimír Borecký. Ten chce prakticky v souladu s Finkem postavit imaginaci za aktivní a kreativní zdroj kultury. [Borecký 1996]

3.2 Přístupy hráčů městských šifrovacích her k problematice hry

Je pozoruhodné, že ačkoliv hráči šifrovacích her, se kterými jsem hovořila, nemají žádné teoretické znalosti týkající se problematiky hry, na otázku po definici hry odpovídali prakticky v souladu s uvedenými badatelskými přístupy. Každý samozřejmě zmínil jen jeden či dva atributy. I to však považuji, vzhledem k tomu, že konverzační partneři odpovídali bez přípravy, za obdivuhodné. Z tohoto důvodu si dovoluji zařadit krátký oddíl týkající se toho, jak samotní hráči vidí hru.

Podle hráčů je hra především něco, co má bavit, co je zábava. Avšak nejen to. „*Hra je něco, čím se člověk dostane do trochu jiného světa.*“ Ocitne se v situaci, která je jiná než běžný život. „*Hra je něco, když člověk dělá určité věci, bez toho aniž by byly praktické a byly přínosné obecně. Takže je to něco, co dělá jenom pro tu vlastní hru. Aby si zahrál.*“ Hra je dále něco společenského. Když si totiž hraje člověk sám, není to tak zábavné, jako když hraje s ostatními. „*Hra má určená pravidla a často má určený i časový rozsah.*“

Je zajímavé, že se hráči rozdělili prakticky na dva tábory, když zmiňovali, jak je to se soutěživostí a hrou. Pro jedny je soupeření a boj o pořadí zásadní. Hra pro ně znamená něco, prostřednictvím čeho mohou vyniknout nad ostatními na základě vlastních schopností. Vnímají hru jako prostředek, skrze nějž si lidé mohou „*nenásilnou formou vybit nějakou potřebu být lepší.*“ Druhý tábor naopak zmiňuje to, že ve hře jde především o to zahrát si, být ve hře. Nikoliv o cíl, nikoliv o to vyhrát. Výhra je podle nich důležitá v závodu, ne ve hře.

Různé přístupy k prvku soupeření ve hře odkazují i na různé důvody, proč se hráči účastní městských šifrovacích her. Přístup v zásadě koreluje s tím, jak je hráčův tým úspěšný.

3.2.1 Městská šifrovací hra očima hráčů

Městskou šifrovací hru popisují hráči jednoduše jako týmovou aktivitu, jejímž základem je přesun mezi stanovišti. Na každém stanovišti je na papíře či v jiné formě zakódovaná poloha dalšího stanoviště. Cílem je polohu vyluštit a tak postupovat dál.

Jako podstatnou zmiňují hráči skutečnost, že se hra odehrává v noci. Neboť to podle nich činí hru až mystickou. Někteří vyzdvihují i prvek nejistoty. „*Je to o tom, že se sejde parta lidí, buď se znají, nebo se neznají, a vyrazí spolu na cestu městem s tím, že se*

dozvídají až během té cesty, kam vlastně mají jít.“ Pro drtivou většinu hráčů není cílem hry dojít až do cíle, ale dojít co nejdál.

Je patrné, že většina hráčů již častokrát vysvětlovala někomu dalšímu, co to je městská šifrovací hra. Hráči proto mají vyvinuty již univerzální, zjednodušující odpovědi. Říkají například, že je to varianta táborové hry, druh „bojovky“ či orientační běh, kde cílem není získání azimutu, ale umístění další šifry. „*No, kamarádům, když se o tom bavíme, říkám, že je to něco mezi matematickou olympiádou a orientačním během.*“ Jedna konverzační partnerka dokonce rozlišovala mezi tím, zda věc vysvětluje někomu, kdo se ptá jen ze slušnosti, či tomu, kdo by mohl mít o hru zájem. „*No, lidem v práci bych řekla, že je to hra, při které nejvíc času strávím sezením někde v dešti v zákoutí, a že je to moc zajímavé. Kdyby to byl někdo, koho chci nalákat, tak řeknu, že je to hra, kde si zkusí něco, co normálně nedělal. A zkusí si něco jako ve filmech s Indiana Jonesem, kde dobývají nějakou památku. Prostě to to nejvíc připomíná. Záleží na tom, komu bych to říkala. V práci je to nikdy nebude zajímat tak moc, aby mělo smysl je lákat.*“

Je patrné, že všichni konverzační partneři mají pocit, že se účastní aktivity, která se vymyká běžnému trávení volného času. Dělají něco, o čem ostatní nemají příliš povědomí. Mají pocit, že dělají něco, co ostatní patrně nepochopí. Zdá se jim, že ne-hráči je musí považovat za blázny.⁷

3.3 Matrix: The Game

Pro to, aby čtenář měl lepší představu o tom, jak taková šifrovací hra vypadá, popíši podobu a průběh městské šifrovací hry Matrix v roce 2011. Hry se zúčastnilo 184 týmů s 892 registrovanými účastníky.

Hra v roce 2011 nesla podtitul The Game. Důvod byl ten, že hra byla inspirována stejnojmenným filmem.⁸ Hra začala stejně jako film vyplněním dotazníku, který obsahoval

⁷ Slovo „blázen“ se v rozhovorech objevovalo až překvapivě často. Jsem přesvědčena, že to opravdu svědčí o výlučnosti, kterou hráči pociťují.

⁸ Film vypráví o tom, jak Hra převrátila zcela na ruby život znučenému a velmi bohatému investičnímu bankéři Nicholasi Van Ortenovi. Nicholas by si mohl pořídit prakticky cokoliv, o nic však již nestojí. K narozeninám dostane od bratra poukaz na Hru od firmy CRS. Když se náhodou ocitne v sídle CRS, rozhodne se poukaz využít. Projde dlouhou sérií fyzických a psychologických testů, musí vyplnit dlouhý dotazník. K samotné hře mu nikdo nic neřekne. Když se vrací domů, najde před domem figurínu klauna. Figurína mu připomene sebevraždu jeho otce, který před jeho očima skočil ze střechy domu. V ústech klauna nalezne první klíč s logem CRS. Od té chvíle se roztáčí kolotoč, z něhož Nicholas nedokáže vystoupit. Každý nový klíč v podstatě znamená nebezpečnou situaci, z níž se může zachránit jen jeho použitím. Nicholas se nejprve stává aktérem podivných událostí, později přijde o majetek, o své postavení, o kariéru.

podivné otázky typu: V jak studené vodě jste ještě schopni plavat? Jaká je vaše oblíbená příchut' čaje? apod. Vedle dotazníku měli hráči vyluštit čtyři šifry, z nichž se jedna jmenovala Nevyluštitelná a jak se později ukázalo, vyluštit opravdu nešla. Počínaje vyplňováním dotazníků začali být hráči mírně paranoidní a svou paranoiu ještě přižívovali na diskuzním fóru. Největší rozruch způsobil jakýsi Jirka, který tvrdil, že vyluštil Nevyluštitelnou. Hráčům po uzavření testovací fáze volala sekretářka CRS, která jim oznámila, že bohužel neprošli vstupním testem a proto jsou ze hry vyloučeni. Paranoia ještě narostla. Zvláště pak po Jirkově konstatování, že jejich týmu sekretářka sdělila, že testem prošli a mohou se tak těšit na hru vytvořenou jim na míru. Několik dní po telefonátu hráči obdrželi do své schránky klíč a průvodní dopis od CRS. Součástí dopisu byl kód umístěný pod logem hry – klíče. Když hráči kód odeslali prostřednictvím SMS na uvedené telefonní číslo, získali polohu startovního stanoviště.

Startovních stanovišť bylo celkem šest. Všechna byla v parcích v centru Prahy. Zde demonstrant předčítal politický proslov, v němž byla ukryta šifra s jedním ze šesti vstupních stanovišť městské části. Městská část se skládala z dvanácti stanovišť s tím, že každé stanoviště odkazovalo na dvě další. V tomto ohledu se Matrix odlišuje od ostatních městských her, neboť není pouze lineární. Jeho první část je tzv. chaotická, což znamená, že na každém stanovišti mají hráči k dispozici dvě šifry. Teoreticky tedy stačí, podaří-li se jim prolomit jednu z nich a k nevyluštěnému druhému stanovišti se tak dostat z jiné strany.

Po každém získání nové šifry hráči odesílali kód umístěný pod logem klíče. Odměnou jim byla informace, kolikátí se na daném místě nacházejí. Po vyluštění všech dvanácti šifer a odeslání všech kódů se však nic nestalo. Hráči si museli všimnout, že loga s klíčem nejsou zcela totožná. Drážky klíčů tvořily Morseovu abecedu s ukrytou informací prvního stanoviště lineární části.

Lineární část obsahovala osm stanovišť, která vedla od Chodovce po Černý most. Tato část byla přímo přeplněna reminiscencemi na film *The Game*. Hráči například dostali šifru na termo-hrncečích s čajem, luštili šifru ukrytou v zavěšených klíčích a dokonce se

Při bláznivé jízdě taxíkem, která skončí v jezeře, málem ztratí i život. Situace ohrožující jeho život se množí – dokonce prchá před zabijákem. Když se rozhodne, že svůj život vybojuje zpět, pracovnice CRS, která se zdá být jeho spřízněnou duší, mu nasype do čaje omamnou látku. Nicholas se po té probudí uvězněn v hrobce kdesi v Mexiku. Zcela bez peněz, bez dokladů. Když se mu již zcela vyšinutému podaří vrátit do USA a vypátrat nové sídlo CRS, ohání se zbraní a nakonec se zabarikádjuje na střeše mrakodrapu. Lidé z CRS se za ním dobývají. Když se jim podaří otevřít dveře na střechu, Nicholas střílí. Zastřelí však svého bratra v doprovodu ostatních lidí, kteří mu přijdou přát se šampaňským v ruce k narozeninám jako završení hry. Nicholas situaci neunes a skočí ze střechy. Propadá se však do místnosti plné gratulantů. Přichází Nicholasův bratr a vysvětluje mu, že vše byla jen hra. Hru mohl ukončit jen sám Nicholas tím, že ji vzdal. Tím, že se pokusil spáchat sebevraždu.

svezli i autem, „taxíkem“. Aby se tým do auta dostal, musel ho zastavit pomocí vlajkové abecedy. Po té byly členům týmu zavázány oči a hráči byli převezeni na neznámé místo.

Cíl hry byl ve škole v Kardašovské ulici. Zde hráči absolvovali jednoduché aktivity. Když aktivitu splnili, organizátor je nasměroval na další. Problém byl v tom, že aktivity ukazovaly cyklicky samy na sebe. Bystré týmy si však brzy všimly, že v logech klíčů je opět ukryta morseovka. Zpráva, kterou dešifrovali, zněla „Vzdej“. V souladu s dějem filmu tedy hráči vzdali. Hned na to je ve škole čekalo slavnostní uvítání.

Hru v časovém limitu dokončilo celkem šest týmů. V rekordním čase zvítězil Chlýftým, kterému se hru podařilo završit již před šestou ráno.

3.4 Účastníci hry

Městských šifrovacích her se účastní poměrně úzce profilově vymezený okruh lidí. Věkový průměr činí 25 let. [Pelánek 2009: 70] V drtivé většině případů se jedná o lidi vysokoškolsky vzdělané nebo o studenty vysokých škol. Ačkoliv to není pravidlem, hry se ve větší míře účastní lidé technicky zaměřeni.

Většina účastníků s hrami začínala právě v době studií. S úspěchem lze tvrdit, že pokud se hráč zúčastnil více než jednoho ročníku městské šifrovací hry, hraní ho nadchlo natolik, že již u něj vydržel. Každý rok si tak, ač již třeba chodí do zaměstnání, alespoň na jednu hru tohoto typu čas udělá. Připomínám, že první městská šifrovací hra pro veřejnost se konala před zhruba deseti lety. Nejstarším účastníkům tak nebývá více než 35 let.

Dle mého názoru, nelze v rámci městských šifrovacích her pojmenovat jasně definované okruhy či typy hráčů. Zdá se však, že jako obecný rys lze označit tendenci hráčů klást větší důraz na výkonnost v souvislosti s rostoucím počtem absolvovaných her, potažmo s rostoucí úspěšností ve hře. Je třeba poznamenat, že etická a emická perspektiva se v tomto ohledu poněkud rozcházejí.

3.4.1 Představy hráčů o hráčích

„Lidi, kteří se účastní těch her, jsou divní. Na první pohled nám přijdou divní. Jsou to buď nějakí šílení „matfyzáci“ a nebo jsou to taková individua.“ Je až úsměvné, jak se hráči spolu se svým týmem vymezují vůči ostatním. Ostatní v podstatě vnímají jako masu

asociálních studentů matematicko-fyzikální fakulty. Sebe pak jako ty „normálnější“. Tento fakt je o to více zarážející, že tak hovoří i ti, kdo jsou studenty či absolventy této fakulty.

Rozlišování na „my“ a „oni“ je prakticky standardem. My jsme vždy ti, kdo si jdou hru především užít a pobavit se, oni jsou ti, kdo berou hru smrtelně vážně. *„Děláme si srandu z těch týmů, co mají týmová trička. To nám přijde vtipné. A běhají. To nám taky přijde vtipné, protože nám ještě nikdy nepřišlo, že by to bylo o rychlosti nohou.“*

Upustí-li hráči od zjednodušujících generalizací, shodnou se, že her se účastní lidé, kteří jsou poměrně inteligentní. Jedna hráčka například zmínila, že při hře potkala paní, která je mistryní ČR v sudoku. Jiná hráčka pak vyslovila zajímavou domněnku, že se do hry hlásí lidé, kteří pracují dlouho v kanceláři, nebo studenti, kteří zažívají školní stereotyp. Hra je pak pro ně něco jiného, je zpestřením a vytržením z každodenní rutiny. Nevědomky tak v podstatě naplnila definici postmoderní hry podle Vágnera. [Vágner 1995]

3.4.2 Hráčská morálka

Rys postmoderního hraní, který jsem zmínila v první kapitole, tedy to že důležitější než zvítězit je být ve hře, se v městských šifrovacích hrách naplňuje plnou měrou. Žádného hráče, žádný tým by nenapadlo podvádět. Ve světle skutečnosti, že jedinou odměnou úspěšným týmům je hřejivý pocit, že dokázaly projít všemi etapami hry, a nadto pak maximálně získaly tričko (v letošním Matrixu šátek) s logem hry, se vůbec myšlenka na podvádění jeví jako absurdní. Hráči vědí, že podváděním by si jen pokazili hru.

Caillois podobně jako ostatní odborníci zabývající se problematikou hry upozorňuje na to, že podvádění je něco, co hru bytostně ohrožuje a zároveň odkazuje na její křehkost. Nekorektní partner, který zkazí hru, způsobuje návrat k přirozenému „nehernímu“ stavu věcí. [Caillois 1998: 14] Avšak podvodník představuje pro hru menší ohrožení, než člověk, který hru zcela neguje a popírá její smysl. Neboť „i podvodník, který pravidla porušuje, předstírá jejich dodržování.“ [Caillois 1998: 29] Městské šifrovací hry jsou v tomto ohledu obzvláště křehké. Pro tým dle slov hráčů není větší pohromy, než mít ve svých řadách člena, který není úplně přesvědčen o tom, že ho hra bude bavit. Ohrožení hry jako takové ze strany hráčů je samozřejmě snadno myslitelné. Avšak v praxi k němu nedochází. Větší nebezpečí představují ne-hráči. Jednotlivé šifry jsou totiž ukládány v plastických

obálkách na sice méně frekventovaných, avšak ne zcela neobydlených místech. Krádež obálky pak znamená znehodnocení, ne-li totální zhroucení hry.⁹

Týmy, které se účastní městských šifrovacích her, vyvinuly jakousi vlastní morálku. Jedná se o pravidla, která nejsou nikde psaná, nikde se o nich nemluví, avšak všichni je dodržují. Týmy se na jednotlivých stanovištích samozřejmě potkávají a šifry pak obvykle luští někde opodál. Je však slušností sednout si od ostatních týmů tak daleko, aby se týmy vzájemně nemohly slyšet či něco zahlédnout. Jedna hráčka v souladu s tím poznamenává: *„My jsme třeba zabrali autobusovou zastávku a už k nám nikdo nešel, i když by rád nemohl. Ale už tak tam bylo málo místa, že bychom se slyšeli. To se prostě nehodí.“* Dalším nepsaným pravidlem je, že týmy úmyslně „nehaluzí“, tj. nepokoušejí se dobrat dalšího stanoviště s šifrou jinak než tím, že prolomí stávající šifru. Například pověsit se za jiný tým, jak poznamenává novinář MF Dnes Jan Jiříčka, který se v roce 2010 zúčastnil šifrovací hry Po škole a který napsal o hře reportáž, by bylo více než snadné. Avšak to nikoho ani nenapadne. Dodržování pravidel dokonce ani nikdo nekontroluje. [Jiříčka 2010]

Lidé, kteří jsou ochotni věnovat jarní víkend šifrovací hře, kteří dobrovolně podstupují nepohodlí, únavu a nevyspání, zkrátka vědí, že jakékoliv podvodné chování by narušilo jejich zážitek. Při šifrování se jednoduše hraje fair play.

3.4.3 Komunikace mezi týmy

Hráči šifrovacích her se bezpečně poznají. Mají totiž několik poznávacích znamení, která je činí vzájemně identifikovatelné. Jsou jimi velký batoh, rybářská stolička, v ruce desky a v noci pak na hlavě rozsvícená „čelovka“. Už když se hráči blíží na start, vědí, že lidé s těmito atributy, které potkají náhodně někde v metru, jsou jejich potenciálními nepřáteli. Nepřátelství, které je i tak pouze v uvozovkách, se s přibývajícými nočními hodinami mění až v pocity spřízněnosti.

„V těch tramvajích se ty lidi samozřejmě poznají, aniž by cokoli řekli. Drží totiž v ruce papíry, mají batohy a vypadají nevyspale.“ Ač spolu týmy prakticky neprohodí slovo a nemají tak v podstatě možnost se nějak seznámit, cítí zvláštní druh náklonnosti. *„Mám pocit, že je to někdo mně podobný, někdo z našeho pytle. Mám takový ten dobrý*

⁹ Někteří konverzační partneři si vzpomněli, že v některém z předchozích ročníků šifrovací hry ke krádeži obálky došlo. Organizátoři pak na dané místo operativně umístili pouze informaci se stanovištěm další šifry. Krádež narušila prožitek hry. Týmy jednak neměly rovné podmínky, protože týmům po krádeži byl v podstatě umožněn průchod bez luštění. Jednak byly tyto týmy ochuzeny o možnost prolomit šifru a postoupit tak dál na základě vlastních dovedností.

pocit, že je to ten náš.“ Je to až pozoruhodné, neboť, jak ukázu níže, týmy by byly snad vůbec nejraději, kdyby v průběhu celé hry žádného kolegu nepotkaly. Náklonnost možná vzniká z pocitu, že mají nějaké společné tajemství, které zůstává ne-hráčům, tedy většině obyvatel města, skryto. Patrně jde o určitý druh spiklenectví. Spiklenectví beze slov.

Týmy, které se neznají, se obvykle ani nezdraví. Spřátelené týmy si vymění pozdrav, pokývnutí, ale v průběhu hry se o sebe prakticky nezajímají. Občas prý proběhne drobné pošádlení či hecování, případně lehce posměšné rozloučení. To když tým vyluštil šifru a odchází, zatímco spřátelený tým ještě sedí na místě. Snažit se však vylákat nějaké informace či pomoc je tabu.

Jak jsem již naznačila, týmy by si ideálně představovaly, kdyby při průchodu městem potkávaly minimum dalších hráčů. Zvláště bolestně vnímá většina z nich začátek, kdy ze startu prakticky současně proudí třeba pět set lidí. Starty jsou navíc mnohdy koncipovány tak, že první šifru nebo stanoviště další šifry tým získá až po účasti v nějaké hře s ostatními týmy. Tuto interakci vnímají mnozí velmi nelibě.¹⁰ *„Prostě nejlepší je jít sám. Nikoho nevidět před sebou, nikoho nevidět za sebou a prostě luštit si ty svoje věci.“* Tento přístup velice připomíná postoj některých turistů, kteří vnímají svou přítomnost v blízkosti nějaké památky natolik silně, že chtějí být se svým prožitkem o samotě. *„Mají pak pocit, že je ostatní turisté vyrušují a místo tím, že se na něm shlukují „jako ovce“, v podstatě znesvěcují.“* [MacCannell 2004: 59]

Mezi účastníky městských šifrovacích her vyrůstá poměrně ambivalentní vztah. Na jedné straně se spolu hráči nechtějí setkávat, na straně druhé k sobě vzájemně pocítují určitý druh náklonnosti. Myšlenka, že by se hra odehrávala bez účasti ostatních týmů, působí poněkud kuriózně. I zde totiž hraje prvek soupeření určitou rolí. Navíc v tomto ohledu musím souhlasit s Radkem Pelánkem, že totiž stovky hráčů (centrum plné „baťůžkářů“, stoly v restauracích pokryté mapami) dotvářejí teprve tu správnou atmosféru městské šifrovací hry. [Pelánek 2009: 69]

¹⁰ Najdou se samozřejmě i výjimky, které vnímají hravé starty jako přidanou hodnotu. Pro většinu hráčů jsou však startovní hry spíše něčím, co je zdržuje od samotné účasti na šifrovací hře. Pro ilustraci popíši jednu ze startovních her na jednom z ročníků Bedny. Hráči si měli na záda nalepit papír s libovolným písmenem. Organizátor pak zakřičel nějakou specifikací slova (např. zvíře na šest písmen). Členové různých týmů se pak měli chytnout za ruce a poskládat slovo odpovídající zadání. Ruku v ruce pak přišli za organizátory a za slovo dostali lísteček. Za tři lístečky pak obdrželi první šifru.

3.4.4 Jak se stát hráčem

Hráči se v podstatě bez výjimky o existenci šifrovacích her dozvídají od svých kamarádů, kteří se již her účastnili. Hráčova první zkušenost s hrou vypadá buď tak, že doplní již poměrně zkušený fungující tým, nebo tak, že si založí vlastní tým, který je složen čistě z nováčků.

V případě, že se hráč přihlásí do hry, aniž by měl jakékoliv zkušenosti, připadá si pak doslova jako Alenka v říši divů. Vůbec totiž netuší, co může očekávat. Nezná jednotlivé typy šifer. Jde na hru zcela nevybaven. *„Na poprvé nám to samozřejmě vůbec nešlo. Bylo to strašné. Byla nám hrozná zima, neměli jsme vůbec vybavení, které jsme potřebovali.“* *„My jsme ani nevěděli, jak se luští šifry. Stahovali jsme různé manuály a podle nich jsme to pak zkoušeli. Někam jsme se dostali, ale moc daleko to nebylo.“* Nezkoušeným týmům se obvykle podaří za celou noc vyluštit jednu či dvě šifry, a to předestírám, že pouze na jednodušších hrách, jakou je třeba Matrix. Ze hry odcházejí unavení, s lehkou deziluzí, avšak i touhou zkusit to ještě jednou a být příště lepší. Laťka, kam se posouvat vydrží týmům roky. Prakticky všechny totiž mohou být ještě o něco lepší.

První hra připadá většině hráčů až *„tajemná“*. Vzpomínky na ní zůstávají opravdu dlouho a mnozí si vybaví sérii neobvyklých historek, které se jim při hře přihodily. Zmíním vzpomínku jedné hráčky na šifru, která ji opravdu zaskočila. *„Nejsilnější zážitek byl ten, když byla v šest hodin ráno morseovka stylem, že se dva lidi museli chytit za ruce a sáhnout si na dva konce drátu, aby dostali elektrický šok. Když byl dlouhý, byla to čárka, když byl krátký, tak to byla tečka.“*

A právě silný zážitek z první hry je tím, co přiměje hráče přihlásit se i do dalšího ročníku. Touha opět to zakusit a překonat sám sebe je nepopsatelná.¹¹

3.5 Tým

„Hra není pouhou individuální zábavou. Možná že jí je, v rozporu s všeobecně platným názorem, ze všeho nejméně.“ [Caillois 1998: 59] Hrající si člověk potřebuje diváky, byť třeba jen ty imaginární.¹² Osamělé hře totiž jakoby něco schází. Dle Cailloise

¹¹ Překvapivě jsem se nesetkala s nikým, kdo by popisoval svou první hru jako takové rozčarování, že by jej to přimělo se již příště této aktivity nezúčastnit. O takové zkušenosti nehovořili ani mí konverzační partneři.

¹² Myslím, že typickým příkladem dnešní doby jsou žongléři. Děti i dospělí tráví hodiny trénováním o samotě se svým yoyem, diabolem apod. Nečiní tak však jen pro svůj dobrý pocit, že se v aktivitě zdokonalují, ale především kvůli tomu, že svou zdatnost budou moci předvést ostatním.

tvoří poměřování schopností základ prožitku. Kooperativní prožitek je přidanou hodnotou. Pocit sounáležitosti s týmem ve smyslu „jeden za všechny, všichni za jednoho“ pak dává prožitku jinou dimenzi. [Kirchner 2009: 23]

Právě skutečnost, že městské šifrovací hry nejsou individuálními soutěžemi, třebas jen u počítače, hráči šifrovacích her silně prožívají. Poukazují jednak na silný společný zážitek, který je mnohdy jediným, avšak velmi intenzivním pojátkem pro jejich tým. Někteří členové týmu se opravdu vzájemně vidí jen na těchto hrách. Jednak pak zdůrazňují fakt, že právě střetávání jednotlivých a často velmi odlišných osobností dává jejich společnému působení šťávu.

Jednotlivé týmy mají již poměrně stabilní strukturu. Vždy v nich existují alespoň tři členové týmu, kteří tvoří jádro týmu, které je pak doplňováno dalšími hráči, kteří se hry účastní, mají-li právě čas. Nemusí se nutně jednat, a většinou se ani nejedná, o nováčky. [Vaněk 2008: 25-32] Hráči poukazují na to, že vnímají jako velice podstatné to, aby byl tým namíchán z lidí s různými zájmy. Tým by měl být i genderově pestrý. Každý člověk je totiž schopen se na šifru podívat jiným úhlem pohledu a každý v ní vidí něco jiného. *„Myslím, že kdybychom chodili tým plný „matfyzáků“, tak máme svým způsobem jeden úhel pohledu a bude nám tam třeba chybět někdo, kdo má přírodovědné vzdělání. Já jsem třeba naprosto netknutý sportem a letos tam byla šifra s týmy NHL. Tak to já bych nikdy nedal. (...) Ale když k tomu přijde člověk, který se o hokej zajímá, tak to v tom vidí hned.“* Nelze si však představovat, že by týmy dělaly výběrová řízení na jednotlivé členy. Je-li však tým pestrý, chápou to jako přínosné.

Síla týmu spočívá i ve vzájemné podpoře a v pocitu zodpovědnosti vůči týmu. Během hry samozřejmě narůstá únava, je-li tato podpořena špatným počasím a zvláště pak tím, že se týmu nedaří luštit a pohnout se tak z místa, mohou mít někteří hráči zaječí úmysly. Ty však obvykle zůstávají jen v myšlenkách a za předčasné ukončení hry nikdo nelobuje. Je až hezké, jak se hráči vzájemně postrkují k nějakému výkonu. *„Já mám třeba problém, že když mě nic nenapadne do půl hodiny, tak ztrácím pozornost. Naštěstí ale máme v týmu ostatní, kteří nepoleví. Když je pak něco napadne, tak se člověk chytne a přidá se. To je určitě potřeba, vytrvat.“* Když hráči hovoří o tom, jací by členové týmu měli být, zdůrazňují právě vytrvalost. Dále pak nadšení pro aktivity tohoto typu a jistý druh vnitřní soutěživosti. To aby vůbec pochopili, proč něco takového podstoupit.

Existuje nějaký recept na to být úspěšný v šifrovacích hrách? Existuje. *„Něco si odchodit.“* Všichni hráči vědí, že teprve opakování dělá mistra. Jedině týmy, které mají velké zkušenosti, mohou pomýšlet na přední příčky. Principy šifer se totiž ve svém základu

opakují. Objevit princip může sice trvat hodiny, avšak snazší (a možná vůbec myslitelné) je to, pokud víte, že vůbec nějaký takový princip existuje. Jeden hráč, který má již na svém kontě více jak 30 herních zkušeností, dokonce poznamenal, že dojít hru až do cíle se jejich týmu podařilo poprvé až po té, co si založili vlastní hru. „*Pronikli jsme vlastně do přípravy té hry. Od té doby jsme mnohem lépe schopni odhadnout, co si na nás mohou nachystat. Víme teď, co se dá vytvořit za šifry, takže v tom nehledáme úplně nesmysly. Příprava vlastní hry pro nás vlastně byla milník. Po té jsme hned dokončili Tmou a začalo se dařit.*“

3.5.1 Organizace týmu

Zkušenější týmy již mají vyvinutu poměrně ustálenou organizaci týmu. Ta sice není nijak explicitně dána, avšak je pravidelně využívána.¹³ Organizace je zvláště patrná v chaotické části hry Matrix, kdy se většina týmů rozděluje a vytváří tak obvykle dvě samostatně fungující jednotky. Ty spolu vzájemně komunikují, předávají si informace o šifrách a dalších stanovištích, avšak daří-li se jim luštit, zůstávají oddělené. Situace se mění až v případě, nastane-li tzv. zákys. Zákys je stav, kdy se již opravdu dlouho nedaří prolomit šifru a hráči začínají být trdomyslní. V tomto okamžiku se jednotky setkávají a pokouší se luštit podle zavedeného pravidla. To praví, že ideální je, aby se na šifru všichni hráči v prvních deseti minutách pouze dívali a chrlili nápady.¹⁴ A to zcela bez bázně, protože i ten zdánlivě největší nesmysl, který se člověk bojí vyslovit nahlas, může vést k řešení. Po této prvotní fázi pak dochází k rozpracovávání jednotlivých nápadů.

Některé týmy utváří po čase jakési základny, z nichž pak koordinují pohyb a činnosti ostatních. Oblíbenou základnu představují fastfoody na I. P. Pavlova. Tento uzel vnímají hráči jako klíčový. Je odtud blízko do centra i za město, projíždí tudy noční tramvaje a autobusy. A co více, posezení ve fastfoodu je finančně nenáročné. Pokud by totiž tým obsadil nějaké klasické restaurační zařízení, bez objednání by jistě až několik hodin neobstál. Zde si vystačí s jedním tzv. nekonečným kelímkem a není obtěžován nevrlymi pohledy číšníka.

Samotné luštění šifer je v podstatě nezobecnitelná záležitost. Jsou šifry, které dokáže hráč prolomit a vyřešit sám, a jsou šifry, kde je potřeba spolupráce celého týmu.

¹³ Týmy mají v zásadě egalitářskou povahu. Jasně stanovenou mocenskou strukturu v nich prakticky nelze vypořádat – jednotlivé kompetence jsou přidělovány na základě aktuální potřeby.

¹⁴ „Každý k té šifře přinese něco svého. A je občas absurdní, co kdo dokáže vymyslet. Ale to je na tom to příjemné.“

V některých týmech jsou hráči, kteří mají nápady, avšak při samotném zpracování výsledku jsou nedůslední. Mnohdy se tak stane, že ačkoliv objeví správný princip, při luštění udělají několik chyb. Protože je pak text, který jim vychází, nesmyslný, princip zavrhnou a zkouší jiný. Naštěstí nejsou v týmu sami. Při luštění není výjimkou ani používání výpočetní techniky. Někteří hráči jsou schopni vytvořit si program, který jim pomůže k prolomení dané šifry.

Tým je v městských šifrovacích hrách opravdu podstatný. Nejenže se podílí na zcela jiném druhu zážitku, než kdyby šlo o individuální závod. Ale ukazuje, jak je významné, aby se v něm sešli v určitém ohledu lidé stejného ražení.¹⁵ Lidé, kteří budou ochotni podřídit se mechanismu fungování týmu. Lidé, kteří dokážou být přínosem.

3.5.2 Název týmu – hra ve hře

Podíváte-li se na startovní listinu šifrovacích her, najdete na ní týmy se vsutku neotřelými názvy. Je patrné, že her se účastní lidé hrají tělem i duší. Některé týmy svá pojmenování pilovaly k dokonalosti, u některých byl jejich vznik věcí náhody, jiné vymyslely název, který dle jejich názoru nejlépe odpovídá tomu, co při hře dělají. Jak jsem se již zmínila, požádala jsem některé týmy, aby mi prozradily, jak jejich název vznikl. Rozbor zaslaných odpovědí by vystačil na knihu. Vybírám proto čtyři dle mého názoru nejzajímavější.

Členové týmu Seš-lost dlouho hráli pod různými názvy. Když však již věděli, že se hraní budou věnovat dlouhodobě, rozhodli se, že si vytvoří stabilní název. S etymologií si opravdu pohráli. Seš-lost neznamená jen setkání, ale i česko-anglický patvar výrazu „jsi ztracen“. V jednom slově tak dokázali spojit hned dvě situace, které jsou pro městské šifrovací hry poměrně typické.

Název týmu Prahory prý vznikl ve zcela opačném gardu. Když se hráči v roce 2001 registrovali na svou první hru, ani je nenapadlo, že by se šifrovacím hrám věnovali dlouhodobě. Názvem se moc nechtěli zabývat, a tak náhodně zapíchlí do slovníku spisovné češtiny prst. Ten ukázal na slovo konzum. To se jim však příliš nezamlouvalo, a tak prst zapíchlí ještě jednou.

¹⁵ „Už se nám stalo, že jsme na poslední chvíli lepili tým. Vzali jsme někoho neznámého a to úplně nebylo ono. Protože pak, když to zrovna nejde, je ten člověk nervózní, našťvaný. Je prostě třeba být sešraní, mít lidi s dobrou náladou.“

Seldon. Název, který je kouzlem nechtěného. Hráči inspirováni seriálem o geniálních vědcích v oboru matematiky a fyziky *The Big Bang Theory* toužili po názvu Bazinga.¹⁶ Nebyli však jediní, a protože byl název již obsazen, rozhodli se, že se pojmenují po hlavním hrdinovi seriálu Sheldon. Při vyplňování názvu do formuláře však omylem vynechali jedno písmeno. Zůstal jim tak již název Seldon.

Poslední název týmu, který zmíním, vznikal rovněž společnou prací všech členů týmu. Říkali si, že by si měli dát nějaký „nízký“ název, nic vznešeného. Nápady se prý ubíraly od prasat až po chlív – základ budoucího týmu. A protože jsou přeci týmovými hráči, připojili slovo tým. Po té již rozehráli hru se slovy. První verze začaly u nepatriotního spojení Chlivteam, následovalo vylepšení Chleavteam. Po nespokojených ohlasech, že je to „odporně anglické“, přešli k Chlívým až po výsledné a dodnes používané Chlýftým.

PoTrati, Tučňák s Tučňákem, Pomocná škola. To jsou všechno pojmenování, která mezi hráči šifrovacích her budí respekt. Jsou značkou dobrého týmu a zárukou skvělých výsledků. A taky důkazem toho, že hráči jsou opravdu hraví. Do hry schovají další hru. Hru s vlastním názvem.

3.6 Šifry

Odhalování záhad, odkrývání tajemek, luštění křížovek, sudoku, řešení rébusů, prolamování šifer. Existuje velké množství vzájemně si podobných aktivit, které přitahují pozornost nezměrného množství lidí. Touha přijít věci na kloub leží snad v přirozenosti člověka.

Člověk může řešit úlohy v pohodlí domova. Existuje řada šifrovacích her, které se odehrávají přes internet (nejznámější je patrně hra *Sendvič*). Přenese-li se však hra do terénu města či lesa, dostává zcela jiný rozměr. Jde bez diskuzí o naprosto jiný druh zážitku. Nejenže na samotné šifry pohlíží jedinec jiným okem – jeden konverzační partner, který v současné době testuje šifry pro jednu menší brněnskou hru, vyjádřil zděšení, že šifry jsou až příliš jednoduché. Organizátoři jej však uklidnili a vysvětlili mu, že co se zdá jednoduché od stolu, je v terénu řešitelský oříšek. Do terénu lze rovněž umístit šifry, které mají i jiný než jen papírový charakter. Výjimkou tak nejsou šifry akustické, světelné či haptické. Ukážu, že na takovýchto šifrách si organizátoři nechávají opravdu záležet. Pro

¹⁶ Slovo, které hlavní hrdina Sheldon používá, podaří-li se mu intelektuálně deklasovat své kolegy.

samotné účastníky je pak skutečnost, že byli součástí něčeho takto nezvyklého, událostí, která se jim nesmazatelně uloží do paměti. Jak poznamenává Kirchner, prožitky, kterých se aktivně účastníme a které tak získáme vlastním přičiněním, jsou ty nejcennější. [Kirchner 2009: 12]

Pro ilustraci v příloze č. 1 přikládám papírové šifry, které se objevily v chaotické části Matrixu v roce 2011. Na následujících řádcích pak zmíním některé atypické šifry, o nichž hovořili konverzační partneři. Chci tak demonstrovat, že situace setkání s šifrou, která působí na různé smysly, nevyhnutelně vede k silnému prožitku. Hráči jsou vytrženi z proudu „monotónního“ luštění a dovedeni ke komplexnímu zážitku.

Princip řešení světelných a audio šifer většinou není náročný, neboť tyto šifry nejčastěji ukrývají morseovku. Hráči při jejich luštění musí být pečliví a především důvtipní. „*Přišli jsme do lesa a tam byl papírek s logem Bedny a na něm napsáno „Nerušte zvěř“. A to bylo všechno, veškeré zadání. Tím se člověk tedy asi měl řídit. Pak se měl ale zaposlouchat a všimnout si, že tam pořád kuká nějaká kukačka. No, oni udělali ptačí budku, do ní dali nějakou nahrávku kukačky a ta morseovkou kukala řešení.*“ Při světelných šifrách organizátoři nejčastěji využívají různá blikátka. A při instalaci šifry se opravdu nebojí. Jedna hráčka si vzpomněla dokonce na šifru, která byla vysílána z Žižkovské věže. Atmosféru světelných šifer samozřejmě dokresluje tma. V noci vypadají světla v dáli, která vysílají zprávu, mnohem efektněji než ve dne. Morseovka se dá ukrýt prakticky do čehokoliv. Hráči tak již mají zkušenosti s luštěním zprávy z odlétajících balónků na Letné, z ochutnávání bonbónů Tic Tac různých příchutí a třeba již z dříve zmíněných lehkých šoků elektrickým proudem. K luštění již mnohdy využili i svůj hmat. Takto se například pokoušeli rozeznat jednotlivá písmena Braillova písma schovaná v neprůhledné bedničce.

Důvtipu musí hráči využívat v mnoha situacích. Šifru kolikrát nemusí složitě prolamovat, musí jen najít místo jejího úkrytu. Tak například jedna hráčka popisovala řešení šifry ukryté v telefonní budce. „*Potkala jsem jednoho kluka, co vycházel z té ulice. Když jsem do ní vešla, nikde nikdo nebyl. Byla tam zaparkovaná jen asi čtyři auta. Taková slepá ulička. Bylo vůbec divné, že tam stála ta budka. Stála jsem na místě, kde měla být šifra a říkala jsem si safra, nikde nikdo...*“ V tom prý telefon v budce začal zvonit. Šlo pouze o to, aby si člověk uvědomil, že zvoní právě jen kvůli němu. Když zvednul sluchátko, člověk na druhém konci mu nadiktoval místo další šifry. Papírové šifry bývají ukryty na různých místech. Kornoutek od zmrzliny, kokosový ořech či disketa nejsou ničím, co by nešlo použít. [Pelánek 2009: 68] „*Taky si pamatuji, že jsme leželi pod*

Žižkovskou věží a dávali jsme dohromady, co by to za boha mohlo být. Měli jsme s sebou prasečí nohu, kterou jsme dostali předtím a která byla zabalená v pytli. Z ničeho nic na tu planinu vyběhl chlápek a zařval na celé kolo, ať všichni rozpitvají ty nohy, že ta šifra je uvnitř. To byl někdo z nějakého týmu, kdo byl už naprosto frustrovaný tou hrou a povolily mu nervy. Všichni pak hnedka vybalili ty prasečí nohy a rozkrájeli je. A opravdu v kloubní štěrbině té nohy byla ukrytá šifra.“ Hráči se v průběhu hry zkrátka dostávají do bizarních situací, na něž lze jen těžko zapomenout.

Hráči oceňují, když si na ně organizátoři připraví něco zcela originálního, co na jiné hře ještě nezažili. A organizátoři si zase rádi s hráči občas pohrají. Zmíním drobnou zlomyslnost, o které hovořila jedna hráčka. Vyprávěla, že vyluštili stanoviště další šifry. To mělo být sto metrů od křižovatky dvou ulic. Když došli s týmem na místo, již po deseti metrech byla zeď a v ní ukrytá šifra. Šifru vyluštili. Jaké však bylo jejich překvapení, když jim jako řešení vyšla věta: „Tohle je sto metrů?“ Ukázalo se, že šifra je z druhé strany zdi.

Z hráčů se po množství absolvovaných šifrovacích her stává určitý druh komunity. Mají společné zážitky, které je spojují. Všichni tak vzpomenu na šifry, které se, ač vlastně nechtěně, staly již legendárními. Jednou z takových šifer je ta, která nese název Kamenní Kelti. Tato šifra zamotala desítkám týmů v jednom ročníku hry Matrix hlavu. Omylem totiž u ní byla nápověda „čárka, tečka, čárka, tak začíná Klárka“. Principem řešení však morseovka nebyla. Řada týmů to pak organizátorům nemohla zapomenout. Ti na oplátku zařazují šifru s tímto pojmenováním každý rok. A je třeba říci, že vidí-li hráči šifru, v níž je zmínka o Kamenných Keltech, jdou na ně tak trochu mdloby.

Hráči dokážou ocenit snahy organizátorů přichystat jim něco neotřelého. Individuální zážitky snadno přerůstají v kolektivní a stávají se tak základem proměnlivé komunity hráčů.

3.6.1 Prolomení šifry

Prolomení šifry může trvat několik vteřin i několik hodin. Občas se stane, že někdo řekne, ani si nesedejte, protože řešení vidí na první pohled. Avšak druhá varianta bývá frekventovanější.

Bdělost v průběhu noci samozřejmě klesá. Před ránem je člověk již opravdu unaven a luštění trvá o to déle. Každý situaci řeší po svém. Někdo se jde projít, někdo si na pár minut zdřímne, někdo vytáhne svačinu. „Protože, kdo jí, ten nespí.“ Hráči si šifru mezi

sebou obvykle přehazují a tak trochu doufají, že i po několika marných hodinách se jim podaří podívat se na šifru novým, dosud nevyzkoušeným způsobem.

Pocity marnosti obvykle narůstají, luští-li opodál další týmy. Když se ty pak zvednou a vítězoslavně odcházejí, beznaděj se zvětšuje. Úspěch ostatních v tu chvíli rozhodně není povzbuzující. Na druhou stranu ukazuje, že šifra se prolomit dá. Jen přijít na to, jak.

A co je na šifrování nelepší? Ten moment, kdy se podaří prolomit šifru. Nastává absolutní euforie. Vyloženě dětská radost, která vrací opět chuť do hry. *„Někdy se stane, že třeba tři hodiny sedíme nad jednou šifrou. Už to prostě nejde. Pak to najednou vyluštíme. Hrozná radost, překonání únavy, prostě super pocit! Člověk si říká, dokázal jsem vydržet, překonal ty nepříjemné pocity, že to nejde.“* *„My jsme si mysleli, že už to balíme. A čistě náhodou se mi to podařilo prolomit a ten pocit je teda úžasný. Ještě jsme si říkali, jó, ještě to stihneme, ještě máme čas. No, samozřejmě jsme skončili na té další, ale pocit to byl úžasný.“* *„Ale když tu šifru člověk vyluští, tak má za prvé pocit, že je stále ve hře, a pak má pocit, že nad tím svým způsobem zvítězil. Je to takový blažený pocit.“*

Onen blažený pocit mnohdy přichází již dříve, než samotným získáním výsledku. Stačí, když přijde některý z hráčů s novým nápadem. To pak nastává nedočkávaná radost. Opravdu taková ta dětská, kdy se nedaří držet emoce na uzdě.

Hráči si pocitů vítězství užívají, zvláště podaří-li se jim šifru prolomit dřív než týmům sedícím opodál. Po šesti, osmi, deseti hodinách, kdy se nedařilo, dokážou jen těžko zachovat kamennou tvář. Mnozí si úspěch vychutnají ještě tím, že své protivníky trochu poškádlí. Třeba nějakým gestem nebo nahlas proneseným výrokem, že to bylo lehké.

Ona euforie je jedním z nejpodstatnějších důvodů, proč se hráči šifrovacích her účastní. Nálada, která kolísá od beznaděje k pocitům absolutního blaha, je tím, co je nedílnou součástí městských šifrovacích her. Je tím, co v nich prožívá každý bez výjimky. Nezáleží na tom, jak moc jsou týmy úspěšné. Se „zákysy“ a euforií mají zkušenosti všechny.

3.7 Noc – ve městě a při hře

Když jdou hráči na start městské šifrovací hry, jsou plni očekávání. Jsou zhruba dvě, tři hodiny odpoledne a oni doufají, že se jim podaří co nejvíce šifer prolomit za světla. Nebo alespoň v době, kdy ještě jezdí denní spoje. Z počátku však, ač by měli být

nejčerstvější, nedokážou zapojit ten správný druh analytického myšlení, který je třeba. Nezřídka se jim tak stane, že u některé z počátečních šifer stráví tři i více hodin. Začíná se stmívat.

Město se v tu chvíli překuljuje do jiného rytmu. Lidé se vracejí z odpoledních procházek do svých domovů. Ve městě je střídají ti, kteří si chtějí užít sobotní noc v nějakém baru. Město je svým nočním životem něčím unikátním. Má zcela jiný rytmus než vesnice. Yi-Fu Tuan, americký geograf, považuje tmu za největší výzvu lidské rozmarnosti. Ukazuje, jak člověk s vynálezem elektřiny dokázal, že v podstatě den spolknul noc. Dokázal zkrátit základní rytmus přírody. [Tuan 1978: 8] V osvětleném městě zkrátka rozdělení na den a noc neplatí. Podle Tuana je dokonce kvalita nočního života měřítkem jeho sofistikovanosti. „Město stimuluje smysly a působí na vědomí tak, jak to krajina nedokáže.“ [Tuan 1978: 10]

Hráči fakt, že se hra odehrává v noci, vnímají jako její velké plus.¹⁷ „*V noci to má takové větší kouzlo.*“ Město má v noci zcela jinou atmosféru než ve dne. Nabízí nezvyklé výhledy. „*V noci se město stává nestoudným světem blyštících světél.*“ [Tuan 1978: 11] Hráči obecně raději luští venku než v nějakých restauracích. Mají pocit, že tak mají na luštění větší klid. Neruší je tak zvuk posunovaných židlí, neobtěžují číšníci, nehlučí ostatní lidé. Většinou se usadí pod nějakou lampou nebo v osvětlené autobusové zastávce. S přibývajícími hodinami se samozřejmě luštění zpomaluje. Každý hráč má nějakou krizovou hodinu. Do tří do rána dokáže vydržet prakticky bez problému každý. Náročnější je to pak již mezi právě třetí a pátou. Člověk je vzhůru v hodinách, kdy již běžně spí. Krom snahy vydržet vzhůru musí ještě vyvinout intelektuální úsilí. Únava je však mnohdy silnější. „*Když je člověk opravdu unavený, tak nemá cenu to přemáhat, protože stejně nic nevyluští. Tak si prostě na deset minut schrupne. Jenom tak opře hlavu a pak je to většinou lepší.*“ Mnozí hráči s sebou nosí karimatky. Na nich se samozřejmě sedí příjemněji než na chladné zemi. Příjemněji se na nich také spí. V rámci městských šifrovacích her tak dochází k pro hru jako takovou poměrně nevídanému jevu – k dočasnému vystoupení ze hry. Hra totiž v tomto případě naráží na tělesnost hráče. Ta jej nutí přepnout do reality a hru opustit na dobu, než uspokojí své základní potřeby – hlad a spánek. Obrázek, kdy uprostřed města pospávají lidé pod lampami, proto není ničím výjimečným.

V noci se luštění samozřejmě trochu komplikuje. Hráči musí mít na hlavách „čelovky“, které zaměřují světlo jen jedním směrem. Na šifru tak pořádně nevidí všichni.

¹⁷ Brněnská hra Tmou se v noci odehrává prakticky celá. Koná se totiž v listopadu, kdy je brzo tma a svítání přichází později. Nemluvě o tom, že v listopadu bývá již opravdu zima. Název má tak zcela zasloužený.

A především je zima. Hráči jednotně poukazují na to, že zima je zkrátka něco, co se špatně ignoruje. „*Nesnásím, když se zkazí počasí, a občas mě otravuje, když jsou takové ty jarní zimy. To znamená, když je člověk někde zmrzlý, schoulený na lavičce, v metru nebo někde ve vestibulu a čeká, až otevřou, aby se trochu zahřál.*“ Jedním dechem však hráči dodávají, že zima a špatné počasí je něco, co ke hře neodmyslitelně patří. Dodávají, že dle jejich názoru to ze hry vylučuje slabé jedince, kterým to třeba pálí při luštění na internetu, ale v terénu jsou pak nepoužitelní.

Na noční zimy mají všichni pestré vzpomínky. Nejhorší situace bývá před rozedněním, kdy jsou již hráči většinou tak otupělí, že ani neluští a jen čekají, až otevře nějaký obchod, čekárna na nádraží apod. „*Jeden rok byla na Matrixu strašná zima. To vím, že jsme čekali před obchodním centrem, až ho otevřou, klepali se zimou a vůbec nic jsme nedělali. Jenom jsme čekali, než otevřou, že si na chvíli sedneme dovnitř. Někdo si pak šel i koupit snídani, aby to nebylo tak trapné. Ale spolu s námi tam čekalo asi deset týmů, možná i víc. Bylo nás tam hodně. Šlo o čerstvě otevřené centrum, tak týden. To si museli říkat, jak je oblíbené.*“ Jedna hráčka vyprávěla o podobném zážitku. S týmem se prý ocitli v Drahanském údolí u mlýna, kde šel od vody velký chlad. „*A tam byla opravdu taková zima a ještě tam byla šifra 3D, která se musela stříhat a lepit. A když je taková zima, že i Red Bull zmrzne, tak se opravdu stříhat nechce. V rukavicích to nejde. Byli jsme tam asi čtyři hodiny. Přesunuli jsme se pak na nádraží Radotín a tam už bylo teplo. Tam jsme to vystříhali, slepili a pak se ještě vrátili na místo.*“ Hráči jsou samozřejmě na tepelnou nepohodu připraveni. Nosí s sebou několik vrstev oblečení, někteří dokonce i zimní bundy.

Přijde mi zajímavé, že déšť na rozdíl od zimy vnímají někteří pozitivně. Říkají totiž, že prší-li, není taková zima. V případě deště natáhnou hráči pláštěnky a hledají místo, kam by se mohli schovat. Většinou se usadí v nějakých ne příliš vábných podchodech a podobných místech. Jedna hráčka zmínila, že se jednou za špatného počasí schovali spolu s ostatními týmy do prostor metra. Bylo ještě před půlnocí, když na ně zavolal někdo policii. Takovéto srocení lidí, ač zcela jistě nemohlo nikoho ohrožovat či obtěžovat, připadalo policii nepřipustné.

Ač se již hráči dostávají směrem k blížícímu se ránu do značné apatie, má denní rytmus svou pozitivní část, kterou je svítání. „*To je krásný pocit! To si vždycky uvědomím, že jsme to vydrželi tak dlouho, že se už rozednívá. Pak už začínají chodit normální lidi, kteří přes noc spali, a koukají na nás. A pak je tady naděje. Naděje, že vyjde sluníčko, že bude teplo.*“ Svítání je pro většinu hráčů novým impulsem, který jim vlije energii do žil. Mají pocit, že dokázali něco překonat, že teď se již opět bude dařit. A snad jim ani nevádí,

že svítání znamená i to, že do konce hry zbývá již jen několik hodin a pravděpodobně se jim tak nepodaří dostat se už příliš daleko. Řada lidí má s touto brzkou ranní hodinou spojenou řadu vizuálních vzpomínek. Na to, jak se vycházející slunce opíralo do mostní konstrukce, jak se zvedala mlha apod. *„Na Letné bylo nádherné ráno. Tam se krásně zvedala mlha a do toho svítalo slunce. Tam to bylo úžasné. Teď, když se tam dostanu, tak si na to vždycky vzpomenu.“*

Rozmary počasí, vlhko, zima, ale i průchody noční osvětlenou Prahou a povzbuzující svítání, to vše hráči vnímají jako něco, co je bytostnou součástí městské šifrovací hry. Pro mnohé je dokonce zima a déšť tím, co teprve přináší tu správnou atmosféru. Díky těmto nepříjemnostem mají pocit, že opravdu překonávají sami sebe a že na sebe mohou být svým způsobem hrdí. Nepohodlí činí jejich prožitek intenzivnějším. Dělá ze hry takové malé dobrodružství.

3.8 Městská šifrovací hra a dobrodružství

Hráči opravdu nemají problém označit hru za dobrodružství. Jde prý spíše o dobrodružství imaginární, neboť hra není spojena s nějakou výraznou mírou rizika. *„Člověk není v ohrožení. Když ho to prostě přestane bavit, sedne na tramvaj a jede domů.“* Přirovnávají to k účasti na dětském táboře – tak jako je prý tábor dobrodružství pro dítě, je hra dobrodružstvím pro ně.

Co však vnímají jako podstatné, je pocit nejistoty.¹⁸ To, že nevědí, kam jdou a co se bude dít. Hra je pro ně dobrodružstvím, protože v ní jde o výzvu. *„Člověk musí nějakým způsobem překonat sebe nebo ty druhé. Ale hlavně sebe. Sáhnout si na dno. Atakovat určité limity.“* Dobrodružství by podle některých mělo být spojeno s něčím extrémním.¹⁹ *„Myslím, že pro spoustu lidí je dostatečně extrémní záležitost to, že nepůjdou v noci spát, ale budou celou noc vzhůru, a ještě při tom budou muset mentálně pracovat. (...) Nemluvě o tom, že k tomu samozřejmě přichází hromada netradičních zážitků.“*

¹⁸ „Rychlé, intenzivní naplnění prožitku umožňují především aktivity, kde se vyskytuje prvek expozice, nejasnosti výsledku, obavy z nepřekonání překážky atd. Jedná se tedy o aktivity spojené s jistou mírou dobrodružství a rizika.“ [Kirchner 2009: 13]

¹⁹ Podmínka extrémnosti koresponduje s Vágnerovým pojetím postmoderních aktivit herního typu. Vágner často v souvislosti s těmito aktivitami hovoří o extrémních sportech. Ty mají postmoderní charakter o to více, vyžadují-li plné nasazení aktéra. Jako příklad uvedu výstup na Mount Everest bez kyslíkové masky. [Vágner 1995]

3.9 Městská šifrovací hra a ne-hráči

„Hra je ve své podstatě zvláštní počínání, pečlivě oddělené od ostatní existence, vykonávané obvykle v přesných časových a místních mezích. Má svůj specifický herní prostor. Případ od případu je to panák nebo šnek, šachovnice, stadión, cyklodráha, kolbiště, ring, jeviště, aréna atd. Nic, co by se dělo vně ideální hranice herního prostoru, neplatí. Překročit omylem, nešťastnou náhodou nebo z nutnosti čáru, poslat míč mimo hřiště, to hráče buď diskvalifikuje, nebo vede k jeho penalizaci.“ [Caillois 1998: 28]

Městská šifrovací hra má s ohledem na výše uvedenou charakteristiku hry poněkud svérázný charakter. Vědomě se odehrává na stejném prostoru jako reálný život. Avšak nekryje se s ním. Má vlastní pravidla pohybu, která jsou na první pohled odlišná od běžného pohybu ostatních lidí, ne-hráčů. Ne-hráči jsou nedílnou součástí městských šifrovacích her. Dokreslují jejich charakter. Neobeznámeni s teorií, že vstoupí-li do hry, vážně ji tím ohrozí, tak samozřejmě činí. Dle mého názoru však ve většině případů neznamenají ohrožení hry. Naopak řada hráčů zájem lidí „z venku“ oceňuje.

K vnějšímu ohrožení hry může dojít pouze tehdy, snaží-li se ne-hráči zasáhnout do hry proti pravidlům, což jim v zásadě nelze mít za zlé, neboť oni nejsou ve hře. Případně, je-li hráčům zabráněno hrát. K prvnímu případu občas dochází, řekněme, z dobré vůle ne-hráčů, z jejich snahy pomoci. „*Stalo se nám, že jsme seděli v hospodě a přišel k nám výčepník a řekl nám: „Hele, támhle ti odešli tamtím směrem a bavili se tady o tom.“ V ten okamžik je prostě hloupé tomu člověku říct, no ale nám je to úplně jedno, my se bavíme o tom samém a odejdeme taky tím směrem. Naštěstí myslím, že nám to v ten okamžik ani tak moc neřeklo, že bychom řekli: „Tak to vám teda pěkně děkujeme, že jste nám zkazil celou hru.“ To ne.*“ K druhému případu dochází, pokud se ne-hráči cítí nějakým způsobem ohroženi či omezeni. Prakticky všichni hráči již mají v rámci hry zkušenost s policií. Policii volají často lidé z vilkových zástaveb, kde za tmy již bývá absolutní klid. Objeví-li se jim pak ve dvě ráno pod okny třeba padesát lidí, jsou z toho nesví. „*Pamatuji si, jak jsme byli rozeseti po bránických schodech a chodily nám SMS, ať se chováme tiše, že si místní stěžují, že děláme hluk.*“ Někteří mají zkušenosti s policií i poněkud osobnějšího charakteru. „*Bylo to v Grébovce, v hradle u Vršovického nádraží. Nějakým způsobem nám to vyšlo, tak jsme to tam s kamarádem obcházeli. A musím říct, že jsme tam rozhodně nebyli sami. Ale první, kdo na nás narazil, byla nějaká drážní hlídací služba, která na nás řvala přes celé koleje, ať se nehýbáme, že pro nás přijede policie.*“ Na okraj je třeba říci,

že strážci zákona mají pro hráče pochopení, a když jim hráči vysvětlí, o co se jedná, obvykle projeví i zájem.

Hráči i ne-hráči o sobě prakticky po vzoru Baumanova zevlouna vzájemně rozehrávají fantazie. [Bauman 1995] Ne-hráči přemýšlejí nad tím, jakou aktivitu asi oni lidé s deskami v rukou a batohy na zádech podnikají. Někteří zůstanou u své fantazie, jiní se nebojí zeptat. Hráči naopak přemýšlí nad tím, co si asi o nich ne-hráči mohou myslet.

3.9.1 Ne-hráči o hráčích ve výpovědích hráčů

„Ptají se pořád. Ted' jsme byli na Bedně a ptalo se nás asi dvacet lidí. To je tím, že to ti lidé neznají. Ptají se, chtějí vědět, jak to funguje. Ať jim to vysvětlíme. A vždycky se k nám chtějí přidat nějací „ožralové“. Že by jako šli s námi.“

Hráči jsou zvyklí odpovídat na podobné dotazy. Vysvětlení většinou omezují jen na to, že se jedná o hru a maximálně odkážou na webové stránky. Zvláště týmy, které mají větší ambice, se nechtějí otázkami ne-hráčů zdržovat. Ty ostatní bývají trochu sdílnější a jsou potěšeny tím, že se lidé „zvenčí“ zajímají o to, co dělají. Jedna hráčka dokonce popisovala, jak turistům, kteří projeví zájem, spolu se svými kolegy vysvětlovala, jak došli k výsledku dané šifry. Hráči se často setkávají s tím, že se k nim chce někdo přidat. Častěji se samozřejmě jedná o jedince posilněné alkoholem. V každém případě to však hráči považují za velmi absurdní myšlenku.

A co si asi myslí ti, kteří se nezeptají? Komentář, který si na svou adresu vyslechl jeden z týmů přesunující se noční tramvají – *„Ty vole, oni se učí i v sobotu v noci!“* – asi mluví za vše. Většina lidí si však patrně uvědomí, že jde o hru. I tak, ale považují její účastníky spíše za podivíny. Připojit mohu vlastní historku. Po dlouhém neúspěšném luštění jsme se spolu s týmem přesunuli do divadelní kavárny. Chtěli jsme si objednat kofolu. Servírka nás však uzemnila tím, že kofola došla. Ukázala na papíry s šiframi, které jsme již stihli rozložit na stole, a dodala: *„Oni si totiž všichni s těmhle divnými papíry objednávali jenom kofolu.“*

3.9.2 Hráči o ne-hráčích

Hráči ne-hráče začínají vnímat v podstatě až po té, co jim tito vstupují do hry. Obecně se vůči nim určitým způsobem vymezují. Představují si, co si o nich asi ne-hráči

myslí. Počítají s tím, že jsou pro ně za exoty, že je ostatní považují za blázny. V této vymezené pozici se však cítí dobře. Mají totiž pocit, že onen jarní večer tráví smysluplnějším způsobem než všichni okolo dohromady.

Hráči fantazie o nich samých z pozice lidí „zvenčí“ přizívají tím, že se v rámci hry ocitají v situacích, které jim nejsou zcela příjemné. Některé z těchto situací popíši v následujícím oddíle.

3.9.3 Nepříjemné situace

Šifrovací hry nejsou pouze o šifrování. Mnohdy jsou o překonávání sebe sama. A to nejen ve smyslu překonání únavy či nějakého intelektuálního výkonu. Hráči se mnohdy v rámci hry ocitají v situacích, v nichž se necítí zcela příjemně. Někdy musí překonat ostych, někdy musí překousnout to, že jsou spojováni s něčím, co jim není zcela po chuti.

Někteří účastníci hry Matrix: The Game například nesli nelibě samotný začátek hry. Jak jsem již zmínila, hra začínala demonstračním přednesem v některém z velkých pražských parků. Zvláště těm týmům, které začínaly v parku pod Petřínem a které tak měly patrně největší publikum, byla situace, že jsou spojovány s veřejným vyjádřením politické nespokojenosti, nepříjemná. Projev, ve kterém byla ukryta šifra, zněl velmi realisticky a nutno říci fanaticky. Obrázek ještě dokresloval fakt, že lidé (tedy hráči), kteří řečníka bedlivě poslouchali, si dělali poznámky. Kolemjdoucí lidé si na adresu hráčů neodpustili narážky. *„Mně osobně to bylo až nepříjemné, protože já zrovna moc nedemonstruju. A nechci být účastníkem demonstrací. A když pak (...) vypadám, že demonstruju a já nedemonstruju, tak se mi to nelíbí.“* Do podobné situace byli hráči vtaženi na některém z předchozích ročníků hry. *„Na jednom z minulých ročníků Matrixu byla samostatná šifra ve stylu vykladačů nějaké sekty, kteří hlásají slovo boží. Ještě to hlásali v takových černých kabátech stylu gestapa, takže někdo dokonce i volal policii. Nějací nábožensky založení lidé je dokonce opravovali, že některé výroky v bibli vůbec nejsou.“* Hráči dokážou podobných historek vyjmenovat obrovské množství. Aby vůbec mohli hru absolvovat, musí se mnohdy podvolit něčemu, co jim není zcela po chuti. Avšak právě vítězství nad nimi samými posouvá jejich zážitek k něčemu, co zůstává uloženo hluboko v paměti. S odstupem času se na tyto události dívají s úsměvem a oceňují spíše odvahu organizátorů, že se ve jménu originalnosti šifry, dávají takto všanc.

Nepříjemné situace nemusí hráčům připravit jen organizátoři. Mnohdy se do nich hráči uvrhnou sami. Nejčastěji se tak děje, když hráči hledají přesné umístění šifry. *„To už se mi stalo opravdu mockrát, že člověk vlez do místa, kde není sám a hrabe se třeba někde pod mostem. A teďka si uvědomíte, že v noci s „čelovkou“ stojíte mezi šesti spícími bezdomovci na nějakých papírech, ve spacácích. A po špičkách odcházíte, protože je vám jasné, že tam tu šifru nedali, protože to by tam už dávno nebyla.“* Když se hráči potloukají dlouho kolem nějakého místa a šifru stále ne a ne najít, je jim jasné, že vypadají podezřele. Mnohdy se dostanou na soukromý pozemek, kde by být neměli, mnohdy lezou po čtyřech a nakukují do křoví, jestli obálka s šifrou není právě tam. Jistou dávkou sebezapření a snad i odvahy si zkrátka musí naordinovat vždy.

Nepříjemné situace vyplývají z konfrontace reality a hry. Tento průnik dvou světů vytváří nové významy, s nimiž se hráči nemusí ztotožňovat - nemusí se tak ve hře cítit komfortně. Nekomfortnost se však v rovině narací stává nedílnou součástí hry, je napětím, které hra může hráčům přinést. Sami účastníci poznamenávají, že rozehrávat hru v gardu nepříjemných situací a chovat se v jejich důsledku danými způsoby, je možné jenom díky tomu, že se odehrává ve městě. Ve velkém městě.

3.9.4 Velké město

„Městský život přitahuje i odpuzuje. Je plný půvabů i nástrah. Slibuje i vyhrožuje. Podněcuje i trápí. Opájí svobodou, kterou nikde jinde nelze zakusit, a děsí perspektivou opuštěnosti a bezmoci.“ [Bauman 1995: 111] Městský život poskytuje anonymitu, činí jednotlivé lidi vzájemně si cizími. Což je výhodné i nevýhodné zároveň. [Bauman 1995: 96] Pro městské šifrovací hry je anonymita rozhodně pozitivním přínosem.

Spolu s hráči si myslím, že je prakticky podmínkou. Jak hráči, kteří pocházejí z menších měst, trefně poznamenávají, kdyby se účastnili sektářského hlásání, prolézali špinavým křovím a konali jiné podobné věci ve svém rodném městě, byli by ihned v hledáčku lidí, kteří by s kontextem věci nebyli seznámeni. Ve velkém městě si takových aktivit lidé sice všimnou, ale mávnou nad tím rukou. Aktéry jednak neznají a jednak jsou po pravdě zvyklí již na ledasco.

Ve velkých městech se stále něco koná. *„Třeba loni se to (Matrix, pozn. K.S.) v centru smíchalo se Zombie Walkem. To jsem potkal kamaráda, který šel nastrojený od kečupu od shora až dolů a ptal jsem se ho, o co jde. Já jsem šel s batohem a s karimatkou a*

on šel úplně celý v nějakém roztrhaném prostěradle. Tohle přesně demonstruje to, co si ti lidi asi můžou myslet. Tady v Praze už nikoho nic nepřekvapí.“

Ono mírně cynické konstatování dokladuje, že pro aktivity typu městských šifrovacích her představuje Praha příznivé prostředí. V následující kapitole ukážu, že tyto hry si od města nejen berou, ale jsou schopny mu i něco poskytnout.

3.10 Závěr – Motivace účastnit se

Hra. Aktivita, která dokáže pobláznit. Je rozmarně nevážná i vrcholně vážná zároveň. Aktivita, jejíž dvojakost pramenící z jejího pobývání současně v realitě a ve fikci, láká uchopit. Ne však na něčem abstraktním, ale na příkladu, který je současný. Na příkladu, který lze bez bázně označit za fenomén. Za fenomén, který si získal přízeň mladých lidí.

S městskými šifrovacími hrami nakládají jejich aktéři se vší vážností. Na dojmu určité serióznosti jim přidává fakt, že vyžadují vrcholné intelektuální úsilí. „Zkrátka nic nevyžaduje tolik pozornosti, inteligence a pevných nervů jako hra. Je dokázáno, že hra dovádí člověka až do stavu jakési horečky.“ [Caillois 1998: 19] Ač je šifrování činností vrcholně vážnou, stále je jen hrou. A právě to je spojení, které hráči milují.

Při městských šifrovacích hrách jde v souladu s postmoderní teorií her především o to být ve hře. Důležité je posunovat hranici svých možností, mít dobrý pocit ze sebe sama. Tento pocit však nutně nemusí pramenit z vítězství. Hráči jsou prakticky neustále konfrontováni se situací, kdy musí překonávat sami sebe. Překonávají fyzické i psychické nepohodlí. Bojují s únavou, s potřebou spánku a odpočinku. Bojují s vlastní pohodlností. Bojují s ostychem konat před ostatními věci, které se nehodí. Někdy bojují i se strachem. To vše ve jménu vítězství. Vlastního soukromého vítězství, které není nikým oslavováno, jemuž však korunu nasazuje pocit euforie. Takové, která se nadá prožít jen tak ledaskdy. Takové, která má původ v překonané beznaději. Máloco se dokáže rovnat pocitu z prolomení šifry po několikahodinovém „zákysu“.

Takže, proč to hráči dělají? Proč hrají? Pro to všechno. Nikdo neodpoví na otázku, proč se hry účastní jinak, než že ho to baví. „*Baví mě na tom to, že se ti lidé semknou a začnou fungovat jinak než v reálném životě. (..) A je to výzva. Člověk si může zkusit, že dokáže víc, než jenom chodit do práce. Že to prostě vydrží, že to zkusí, že to dokáže, že třeba něco ví.“*

Městská šifrovací hra je bohatá na atributy, které jsou s ní spjaty. Rovněž ale i na vzpomínky, které na ni nejméně hráči mají. A dnes již i na historii, jež je komunitou hráčů sdílená. Všechny jednotlivosti, všechny střípky tvoří komplex, který je sám o sobě důvodem účasti. V případě městské šifrovací hry mohu s lehkým srdcem vyslovit, že se jí hráči účastní pro ni samu. Ona je tou motivací.

Podle Baumana jsme v postmoderní době všichni odsouzeni k tomu být tak trochu hráči. [Bauman 1998] A to je snad i dobře. Neboť pro hru je charakteristické, že dává vždy novou šanci. Vždy je možno jednu hru uzavřít a další začít. „Ačkoliv jeden ze soupeřů nese tíhu minulých porážek a druhý vstupuje do hry v lesku minulých vítězství, k novému kolu hry přistupují oba jako rovný s rovným.“ [Bauman 1998: 55] Je tak možno zkoušet to stále znovu a znovu. Třeba se jednou podaří prolomit i tu poslední šifru

4. Město

4.1 Badatelské přístupy k problematice města

Podobně jako tematika hry je i problematika města pro autory velice atraktivní. Tématem města se badatelé zabývají napříč obory. Ve většině těchto oborů si město dokonce vydobylo vlastní podsekcí (urbánní antropologie apod.). Lze tvrdit, že přístup jednotlivých vědních disciplín se sjednocuje. Již i obory původně primárně technické (např. geografie) zkoumají vedle fyzických atributů města i konkrétní život jeho obyvatel. Důraz se nyní klade na to, jak obyvatel město vnímá, jaký k němu má vztah.

Studií, na níž většina autorů zabývajících se problematikou města do dnešní doby stále odkazuje, je kniha Kevina Lynche *Obraz města*. [Lynch (1960) 2004] Lynch vytvořil teorii vizuálního vnímání města založenou na objektivních kritériích. Soustředil se především na formální znaky města a zjišťoval, které znaky jsou podstatné pro jeho obyvatele. Dle jeho názoru je důležité, aby město bylo pro své obyvatele dobře čitelné, tj. takové, aby v něm byly dobře rozeznatelné jeho jednotlivosti, které je pak možno spojovat do konfigurací. Pouze čitelné město má zapamatovatelnou image – má podle Lynche dobrou imageability. Lynch dokázal na základě rozhovorů a dalších metod s obyvateli tří velkých amerických měst stanovit pět formálních prvků, které jsou základními stavebními kameny města. Jedná se o cesty, okraje, oblasti, uzly a významné prvky. Lynch stanovením těchto základních prvků v podstatě nastínil metodu, která je uplatnitelná i při plánování měst.

Dovolím si použít některé z charakteristik Kevina Lynche, abych představila, čím je město obecně. Neopomenu ani inspirativní pojednání města Zygmunta Baumana. Nakonec pak představím, jak velké město – Prahu – vnímají sami hráči městských šifrovacích her.

4.1.1 Obecné charakteristiky města v díle Kevina Lynche

Město je objektem, který vnímají statisíce jeho obyvatel, i dílem stavebníků proměňujících jeho strukturu dle aktuálních potřeb. Nikdy není hotové. Jeho obecné rysy mohou zůstat neměnné, avšak jeho jednotlivé části se stále přetvářejí. [Lynch 2004: 2] Město je procesem. Nikdy není definitivní.

Není ani jednotné. Město, které se vynořilo z moderních dějin, má nestejnorodý prostor. Je spíše souborem kvalitativně odlišných prostranství s diferencovanou atraktivitou. [Bauman 1995: 97] Některá místa mohou být jistě atraktivní prakticky obecně. Nicméně v souladu se současným směřováním bádání je třeba říci, že atraktivita je záležitostí subjektivní. Co je totiž atraktivní pro jednoho, může být pro druhého bezvýznamné. [Vávra 2010: 467] Význam místu přisuzují lidé na základě vlastních zkušeností a vzpomínek. Důležitý je samozřejmě i kontext místa a události, které prostředí utvářely. [Lynch 2004: 1]

„Pohyblivé prvky ve městě, zvláště lidé a jejich činnosti, jsou stejně důležité jako fyzicky nehybné části města. Nejsme jen pouhými diváky tohoto divadla, ale spolu s dalšími účastníky se stáváme i jeho nedílnou součástí. Naše vnímání města nejčastěji není kontinuální, spíše je jen částečné a zlomkovité a prolíná se i s jinými zájmy. Při tom používáme všechny své smysly, což nám pomáhá utvořit si úhrnný image města.“ [Lynch 2004: 2] Město tedy nejsou jen architektonické památky a stavby nejrůznějšího druhu, ale i jeho obyvatelé. Někteří autoři dokonce považují obyvatele města, zvláště ty, kteří se pohybují pěšky, právě za základ města, za jeho texturu. [de Certeau 1988]

Obyvatelé města zakoušejí zcela jiný druh životních zážitků než lidé žijící za jeho hranicemi.²⁰ Pohybují se v prostředí, které je již z logiky své velikosti anonymní. „Tajemství štěstí obyvatel města spočívá ve snaze vyčerpat až do dna potenciál dobrodružství, který je obsažen v nedourčenosti vlastního cíle a směru cesty, a současně redukovat nebo aspoň oslabit ohrožení vyplývající z této nedourčenosti a ze směru cest jiných cizích.“²¹ [Bauman 1995: 96] Město je tak, jak již bylo řečeno v 1. kapitole, zdrojem maximální možné míry svobody.

Bauman vyjádřil město tak výstižně, že lépe to lze jen stěží. Dovolím si proto jeho slova použít podruhé: „Městský život přitahuje i odpuzuje. Je plný půvabů i nástrah. Slibuje i vyhrožuje. Podněcuje i trápí. Opájí svobodou, kterou nikde jinde nelze zakusit, a děsí perspektivou opuštěnosti a bezmoci.“ [Bauman 1995: 111]

²⁰ I když myšlenka hranice je v souvislosti se současným městem spíše imaginární. Jak poukazuje například Augé, město již dávno není nic uzavřeného a definitivního. [Augé 1999: 115]

²¹ Ona nedourčenost souvisí s tím, že v postmoderní době již člověk nemá životní plán, nemá jeden životní cíl. Svůj život proto vede epizodicky, je sběratelem prožitků. [Bauman 1995]

4.2 Hráči o Praze

Všichni hráči, se kterými jsem hovořila, mají vztah k Praze, tedy městu, kde se šifrovací hry odehrávají, více než kladný. Řada z nich z Prahy přímo pochází, někteří zde již léta žijí. Minimálně polovina z konverzačních partnerů má zkušenost s životem v menším městě, případně s dlouhodobějším pobytem v některém z velkých zahraničních měst.

Ti, co se v Praze narodili, ji zmiňují především jako rodné město. Tato charakteristika je pro ně nejpodstatnější. Převážná většina z nich již žila alespoň ve dvou jejich městských částech. Pražští rodáci poukazují na to, že si nedovedou představit život někde jinde.

Konverzační partneři, kteří se do Prahy přistěhovali, jsou v důvodech, proč mají toto město rádi, poněkud vynalézavější. Většinou pro vysvětlení používají srovnání s místem, v němž nějakou dobu žili. *„V Praze je všechno na místě. Sice bydlíme na okraji, ale za půl hodiny jsem ve městě. V noci se dá nakoupit, můžu si dělat, co chci. Rok jsem bydlela v Litoměřicích, kde nás o páté hodině vyhodili z obchodu, protože už zavírali. A když jsem někoho potkala venku v devět večer, tak jsem se ho bála.“* Partneři dále zdůrazňují možnosti kulturního a sportovního vyžití, oceňují i architekturu města. A také to, že jim Praha poskytuje jistou anonymitu, v jejímž rámci se mohou realizovat dle svých představ. *„Já se spíš v Praze cítím dobře. (...) Jsem z vesnice a nemám moc dobré vzpomínky na dětství. Tak jsem ráda, že jsem se mohla nějak odpoutat. Tady se prostě cítím dobře.“*

Každý z konverzačních partnerů, každý z hráčů dokáže vyjmenovat místa, která má v Praze rád. Dost často se jedná o místa spjatá s jejich bydlištěm. Obecně se jedná spíše o místa okrajová, případně nějaké parky. Centrum města hráče příliš nepřitahuje. Je tomu tak patrně z důvodu jeho přeplněnosti. Hráči nemají rovněž problém najít místa, která považují za neatraktivní. Obecně je definují jako místa špinavá. Jde buď o nějaké průmyslové oblasti, konkrétní čtvrti či třeba jen podchody.

Každý z hráčů tak do městské šifrovací hry vstupuje již s určitým vztahem k místu, v němž se hra odehrává. Jednotlivá prostředí, do nichž během hry zavítá, posuzuje na základě předchozích zkušeností i s jinými místy. [Castree citován in Vávra 2010] Ačkoliv je proto význam místa věcí zcela individuální a lze jej tak jen stěží generalizovat, dovoluji si tvrdit, že zde existuje motiv, který je obecný. Místa totiž nikdy nejsou neutrální. Vždy zanechávají otisk v prožitku. Prožitek spoluutvářejí. Jedná se o obousměrný proces. Místa

svůj význam pro jednotlivce získávají právě skrze prožitky, které s nimi tito mají spojeny.²²

4.3 Městská šifrovací hra jako psychogeografická metoda

„Psychogeografie je typ urbánního výzkumu, ale i zábavy, které nám umožňují prožít známá místa novým způsobem, změnit každodenní rutinu a návyky a učinit procházky městem v uměleckou performanci.“ [Kera 2005]

Mám za to, že městské šifrovací hry je možno označit za svého druhu psychogeografickou metodu. Hráči se totiž ve hře pohybují jiným než navyklym stylem. Ctí algoritmus pohybu od šifry k šifře. Tento jiný druh pohybu jim dle mého názoru umožňuje poznat město jiným způsobem. Umožňuje jim zaměřit se v určitých momentech na podoby města, které by jim jinak zůstaly skryty.

4.3.1 Psychogeografie

Psychogeografie je soubor výzkumných metod, který má sloužit k prozkoumávání vnitřních vztahů městského prostředí. Metoda vznikala v 50. a 60. letech 20. století a vycházela z kritiky funkcionalismu a urbanismu tehdejší doby. Proti unifikaci a racionalizaci kladla hru. Impulsem pro její vznik byl fakt, že „máme tendenci přehlížet všechno, co je nám blízké.“ [Kera 2005] Za zakladatele metody je považován Guy Debord.

Debord položil do základu psychogeografie techniku *dérive*. *Dérive* je založeno na hravě-konstruktivním procházení různými prostředími. Zahrnuje jak stav, kdy se chodec nechává unášet chůzí, tak i pohyb podle přesně daných pravidel. Obojí pak obohacené o fakt, že chodec si musí být stále vědom účelu své chůze, tj. musí se stále soustředit na úkol poznávat prostředí. [Debord 2006]

Dérive má primárně urbánní charakter, neboť podle Deborda jsou města bohatými centry možností a významů. [Debord 2006] Mnohdy vychází z přesně daného algoritmu (pokynu zahrňte dvakrát doprava, jednou doleva; všimněte si pouze street artu; jděte podél toku potoka apod.). [např. Josephy 2008] Debord stanovil pravidla, která mají zvyšovat kvalitu psychogeografické metody. *Dérive* sice mohou podnikat i jednotlivci, avšak její realizace ve skupinách je prý přínosnější. Tři účastníci jsou ideálním počtem, pět je prý

²² Jedná se v podstatě o tvrzení, na němž je založena ANT – actor network theory. [např. Hitchens 2003]

maximum. Ideální délka trvání pro dérive je jeden den, přičemž podle Deborda je pro účastníky obtížné soustředit se na začátku a na konci dne na banální úkoly. Čím víc se blíží konec dne, tím víc roste rezignace na úkol. Ačkoliv počasí je významným faktorem, na dérive mají vliv jen dlouhotrvající deště, které realizaci techniky v podstatě znemožňují. Naopak bouřky jsou podle Deborda vyloženě příznivé. Ačkoliv prostor pro dérive může být definován pouze vágně, důležitou roli vždy hraje jedno místo – výchozí bod. [Debord 2006]

Podle Deborda platí, že je-li člověk vyslán na určité místo, kde na něj nikdo nečeká, je osvobozen od běžných motivů cesty. Ať již jde na místo, které zná nebo které nezná, motivuje ho to pozorovat okolí. [Debord 2006]

Je zřejmé, že městské šifrovací hry působí, jakoby se prakticky doslova řídily radami Guye Deborda pro precizaci techniky dérive. Jsou „*takovou trochu jinou procházkou*“, jak se vyjádřila jedna hráčka. Od dérive je liší snad jen jediná, avšak podstatná skutečnost. Totiž, že poznávání prostředí není jejich základním účelem. Přesto se městské šifrovací hry nebojím označit za svého druhu psychogeografickou metodu. Poznávání prostředí možná není jejich primárním cílem, je však určitě jejich vedlejším produktem.

4.4 Procházka

„Rád se procházím Prahou a rád objevuji nová zákoutí. Proto jsem vždycky o to radši, když mě ta „šifrovačka“ odvede někam, kam bych se normálně nevydal nebo kam bych se normálně nedostal.“

De Certeau považuje chůzi, procházení se, za elementární formu zkušenosti s městem. Říká, že chodci jsou ti, kdo píší urbánní text, aniž by jej byli schopni číst. Využívají totiž prostor, který nemohou vidět. Vidět celek je možné pouze shora. Známý je de Certeauův příklad osoby, která shlíží dolů na Manhattan ze 110. poschodí World Trade Center. Obrovská masa lidí pod ní se mění v texturu, která extrémně splývá. „Nechat se výtahem vyvézt do nejvyššího patra World Trade Center je jako nechat se vyvézt ze sevření města.“ [de Certeau 1988: 92] Elevace člověka zdánlivě osvobozuje. Dává mu odstup, činí z něj voyeura. Mění svět, do něhož je běžně lapen, do textu, který může číst, a to jediným Okem. De Certeau říká, že to z něj činí Boha. [de Certeau 1988] Město je

seshora komplexní a čitelné. Dívat se, na rozdíl od pohybovat se, znamená vědět. [Phillips 2005: 511] Panorama města je však pouze jakoby teoretickým obrazem, neboť jeho podmínkou existence je zapomnění a vymanění se z každodennosti. „Voyerský bůh vytvořený touto fikcí se musí vymanit z temného každodenního chování a stát se vůči němu nepřátelským.“ [de Certeau 1988: 93]

Každý člověk, který prodlévá nahoře, musí jednou sestoupit zpět do „temného prostoru, kde se davy přelévají tam a zpět.“ [de Certeau 1988: 92] Stane se tak jedním z těch, kdo podle de Certeaua skutečně utvářejí město. De Certeau přirovnává chůzi k řeči. Říká, že chůze je pro městský systém tím, co je řeč pro jazyk. [de Certeau 1988: 97] Chůzi, procházení se, proto definuje jako prostorovou artikulaci.

Procházející se člověk realizuje svou svobodu ve smyslu svobody „k něčemu“. [Sokol 2004] Prostorový pořádek totiž organizuje soubor možností a zákazů. Chodec pak některé z těchto možností aktualizuje. Avšak chodec nevyužívá jen stávající možnosti. Může svou svobodu obohatit o drobnou revoltu. Může totiž vynalézat i nové možnosti chůze, když různě přechází, překračuje, mizí.²³ Transformuje tím prostorové možnosti. Činí tak podobně jako Charlie Chaplin, který zmnožuje možnosti své hole, když s ní koná nejrůznější věci, a jde tak za limity, které determinují tento předmět k určitému využití. [de Certeau 1988: 98]

Chodec tím, že si vybírá určité cesty, volí fragmenty daného stavu a aktualizuje je. Uplatňuje tak svou svobodu. Jeho svobodný pohyb je základem, který utváří město. Bez chodců by dle de Certeaua nebylo město. [de Certeau 1988] Právě onen neustálý pohyb, ono přelévání mas činí město odlišné od vesnice. Ač je chodec součástí textu, který nemůže číst, může nahlížet alespoň některá jeho slova. Může poznávat ostatní chodce, může pozorovat a zakoušet okolí.

4.4.1 Hráči a chůze

Hráči po většinu trvání hry dotvářejí texturu města. V městských šifrovacích hrách jsou jedinými povolenými způsoby pohybu přesuny pomocí MHD a pomocí vlastních nohou. Jízda autem, taxi, na kole či na bruslích jsou zapovězeny. Hráči chůzi ve většině případů upřednostňují. Považují totiž, v případě, že se další šifra nachází v docházkové vzdálenosti, využívání tramvají a autobusů s ohledem na časovou ztrátu při čekání na spoj

²³ V podstatě tak necítí „přirozené“ formální znaky města (zvláště cesty, které považuje za organizující město), které objevil Kevin Lynch. [Lynch 2004]

za zbytečné. Vzhledem k tomu, že se podstatná část hry odehrává v noci, kdy již veřejná doprava není příliš dostupná, jsou hráči tak jako tak nuceni nachodit řadu kilometrů.

Hráči musí při hře své kroky poměrně pečlivě plánovat. Zvláště jsou-li v oblastech mimo přímé centrum města, mohou si snadno cestu zkomplikovat a tak přijít o zbytky sil i drahocenný čas na luštění šifer. *„My jsme v týmu většina geodeti. Vždycky proto vymýšlíme nějaké zkratky na mapě. Často se nám ale už stalo, že jsme si cestu naopak prodloužili. Našli jsme totiž nějakou zkratku, kde byl plot nebo něco, kde se prostě nedalo projít. V tomto ohledu jsme, myslím, zbyteční experimentátoři.“* Hráči okolí cesty k další šifře vnímají s různou intenzitou. Pro některé je městská šifrovací hra zároveň procházkou, při níž mohou objevovat zajímavá místa a v podstatě si i dovolit luxus potulovat se po městě v takovém časovém rozsahu. Takoví hráči obvykle hltají prostředí, v němž se hra odehrává, prakticky po celou dobu konání hry. Jiní hráči si naopak okolí všimnou, až v okamžiku, kdy jsou nuceni se zastavit – tedy když dorazí na místo úkrytu šifry. Byla jsem svědkem konfrontace velmi úspěšného hráče a hráče začátečníka, jejímž předmětem bylo právě téma procházky při šifrovací hře. Hráč začátečník vyzdvihoval moment chůze. Říkal, že na sebe může nechat působit prostředí, „vypnout“, relaxovat a třeba, prochází-li trasa místy, které zná z dětství, i zavzpomínat. Zkušený hráč kontroval, že o procházku ve hře přeci vůbec nejde. Důležitý je samotný akt luštění. Tento hráč později přiznal, že jeho pohled se měnil s každou další hrou. Čím je prý se svým týmem ve hře zdatnější, tím méně má vůbec možnost a patrně i potřebu vnímat, kudy jde. Při přesunech nepřemýšlí nad krásami Prahy, ale nad tím, jak se co nejefektivněji dostat z místa A do místa B, případně jaký mechanismus použít na prolomení šifry.

Na uvedené konfrontaci lze demonstrovat nezvyklou povahu městské šifrovací hry. Do herního prožitku téměř nutně vstupují podněty z okolí, které mohou herní prožitek významně transformovat. Na to jaké míry transformace dosáhne, má značný podíl fakt, zda se hráč identifikuje spíše s hrou či spíše s prostředím. V prvním případě dokáže hráč do značné míry prostředí vytěsnit, v tom druhém jej naopak prostředí pohlcuje. Dvojakost herního prostoru, tedy skutečnost, že město je současně kolbištěm hry i místem běžného života, a fakt, že ne každý hráč s ní dokáže pracovat rovným způsobem, může mít za následek to, že někteří z hráčů v některých okamžicích vystupují ze hry. Vystupují a nechávají se unášet prostředím. Na tomto místě lze vyslovit možná trochu troufalou hypotézu, že míra herních zkušeností je v přímé úměře s identifikací s hrou a tedy v úměře nepřímé s identifikací s prostředím. Každá další zahraná hra tak pro hráče znamená vyšší zdatnost potlačit vliv prostředí na herní prožitek.

Každý hráč s ohledem na své herní i mimoherní zkušenosti vnímá místa jiným způsobem. Všichni však mají jednu věc společnou. Totiž, ačkoliv si někteří všimnou míst, kterými při hře procházejí jen jakoby mimochodem, všichni do jednoho oceňují snahu organizátorů, vést trasu hry vždy novými místy. „*To musím organizátory pochválit, že se opravdu snaží vybírat hezká místa,*“ poznamenala dívka, která, když jsem ji požádala, aby si vzpomněla na nějaké konkrétní místo, které ji při šifrovacích hrách zaujalo, nedokázala si vybavit ani jediné. Co si naopak i po letech pamatovala, byly přesné podoby jednotlivých šifer a způsoby jejich řešení. Tato dívka pak dodala: „*Je pravda, že já bych se na většinu těch míst nedostala, protože nějak nemám moc potřebu cestovat a objevovat nějaké památky a podobně. V té hře se ale dostaneme do historických částí města, dostaneme se na louky, k rybníkům.*“

Všichni hráči při hře rádi procházejí zajímavými místy. Některým se tato místa vryjí hluboko do paměti, jiní si jen stěží vzpomenu na konkrétní lokalitu. Pro všechny účastníky jsou ale podstatná stanoviště s šiframi.

4.4.2 Stanoviště s šiframi

„*Trošku tajemná místa, odlehlá. Čím odlehlejší, tím lepší. Tmavší, neviditelná.*“ Tak lze charakterizovat místa, na nichž jsou umístěny šifry. Organizátoři vybírají místa, která příliš nepřitahují pozornost ne-hráčů a která „*jsou něčím alespoň trochu zajímavá a dají se nazvat jedním či dvěma slovy.*“ Šifry se velice často vyskytují poblíž nějakých kostelíků či významných budov, v parcích, u rybníků, na mostech apod. Samotnými úkryty se pak nejčastěji stávají různá křoví, ploty, dutiny stromů apod. Vždy jsou to místa s atmosférou. Buď uchvátí pohledem na třeba zapadlou osvětlenou kapličku, výhledem na město, nebo naopak mírně odradí. To, když se jedná o místo, kterému by se člověk normálně raději vyhnul. Ve hře Matrix: The Game byly šifry ukryty například v parku u Muzea, který je znám jako oblast narkomanů, nebo třeba v křoví u kostela sv. Václava ve Vršovicích. Mnohdy se stane, třeba jako právě ve Vršovicích, že je umístění šifry definováno trochu vágněji. To potom hráči prolézají křoví po kolenou, svítí si baterkou a obvykle nadávají, zda mají toto zapotřebí.

Právě místa, kde jsou ukryty šifry, tedy místa, na nichž jsou hráči nuceni se zastavit, jsou těmi, která se jim vryjí nesmazatelně do paměti. A to i těm, kteří nepovažují prostředí, ve kterém se pohybují, za výrazně podstatné. Je to způsobeno buď tím, že hráči

šifru na místě dlouho hledají, a proto její okolí opravdu dokonale prozkoumají ze všech stran. Nebo se jim naskytnul vizuální zážitek, který v nich zanechal hluboký dojem. Mnohdy je tento druh zážitku způsoben třeba jen přítomností ostatních týmů. Situace, kdy hráči přijdou na nějaké opuštěné místo zalité tmou a pod sebou spatří v parku deset skupin „světlušek“, jak se vyjádřila jedna hráčka, se vymyká běžnému vizuálnímu zážitku. Něco takového si nelze nezapamatovat. A konečně posledním poměrně běžným důvodem, proč se místo vryje významně do paměti, je fakt, že na něm hráči strávili spoustu hodin, neboť se jim nedařilo prolomit šifru. *„Většinou jsou to zážitky spojené s tím, že jsme na té šifře skončili, takže tam člověk strávil hromadu času. Pamatuji si (...), že jsme byli v Ládví u hvězdárny a tam bylo takové blikátko. Myslím, že my jsme byli opravdu jediný tým, který tam vyseděl důlek a pak se zvednul v domnění toho, že ta šifra bude umístěná v okolí toho blikátka a že tam prostě musíme dojít. Ušli jsme dva kilometry, tak jako kolem a kolem, a našli jsme jen to blikátko. Tak jsme šli domů. Pamatuji si, že jsme skončili uprostřed polí, v prostoru, kde blikala nějaká šílená ptákovina. Taková záležitost se člověku vryje do paměti.“*

Hráči v rámci hry objeví řadu pro ně nových míst. Rozšiřují tak své obzory, obohacují své povědomí o prostředí Prahy a jejího okolí. Někteří hráči zmiňují, že díky městským šifrovacím hrám odhalili řadu uliček v centru města, o nichž jinak neměli tušení. Kvitují pak s povděkem, že na základě této zkušenosti dokážou projít městem, aniž by narazili na davy turistů. *„Vzpomínám na různé zastrčené uličky u různých kostelíků, třeba i na Starém Městě. Ted' už jsem schopný projít třeba i centrum místy, kde nejsou návaly turistů.“* Občas se podívají na místa, která je třeba již dlouho lákala, ale neměli čas nebo odvahu na tato místa zamířit. *„Nahoře nad Italskou je takový malý parčík. To jméno si nevybavím, ale vím, že jsem tam chodila mockrát okolo, ale nikdy jsem nebyla uvnitř. A tam jsme také hledali nějaké papíry, tak to mě potěšilo.“*

Právě parky jsou velmi často spojeny s řadou pestrých zážitků. Uprostřed noci by do nich většina z účastníků mimo hru nevstoupila. O to více je pak překvapí, je-li v parku relativně živo. *„Překvapilo mě, že i ve tři ráno člověk potká normální lidi. Čekala jsem, že ve tři ráno už všichni spí, že tak maximálně chodí lidi z hospod. Ale člověk pak vidí, že si takhle v noci chodí lidi zaběhat. To bylo překvapivé. Člověk by čekal lidi se psy, opilce a maximálně ty, kteří mají divnou pracovní dobu. Ale už jsme opravdu potkali i lidi, co si jdou ve tři ráno zaběhat.“* Atmosféru parků často dokreslují sami hráči. Jeden hráč například vyprávěl o úchvatném zážitku, kdy vstoupil do parku Ladronka. Spolu s týmem

měli hledat šifru u tenisových kurtů na jejich severozápadní straně. Ihned, jak se v parku ocitli, bylo mu jasné, kde se šifra přibližně nachází. V dále viděl totiž mihotající se světýlka. Přidal se k nim se svou baterkou a ochotně prolézal křovinami. Dovolím si připojit vlastní zážitek. Poprvé v životě jsem se při jedné z městských šifrovacích her ocitla v parku na Kavčích horách. Doslova mě šokovalo, když jsme procházeli pod obřími satelity České televize. Pohled, který se mi naskytl, mi připomínal scény z amerických filmů o mimozemských civilizacích. Nevěřila bych, že se lze pod satelity jen tak beztretně procházet. Čekala bych je buď za vysokou betonovou zdí nebo spíše zcela mimo civilizaci. Zkrátka mimo zraky obyvatel.

Někteří hráči jsou z objevu nových míst nadšeni natolik, že jsou ochotni se na ně cíleně vracet. Velmi často se jedná o různé vyhlídky a právě parky. Účastníci městských šifrovacích her je pak zařazují do svých procházek. S opravdovým nadšením se setkávají nově objevená místa, která jsou v blízkosti bydlišť hráčů. Objeví-li hráč nové zákoutí, nový výhled či zkrátka jen novou cestu v blízkosti svého domova, má skutečnou radost. Tyto jednotliviny pak zařadí do svého repertoáru nakládání s daným místem. Jedna hráčka například vyprávěla o objevu pankráckých schodů před dvěma lety. Říkala, že nedaleko bydlí již celé roky, avšak o úchvatném pohledu, který si může vychutnávat v blízkosti svého bydliště, netušila. Její tehdejší zážitek, který zanechal tak silný otisk, byl podpořen mnoha skutečnostmi. Na místo se dostala v noci. Vyjít musela po desítkách schodů a až na samotném vrcholku kopce, kde byla umístěna šifra, se jí otevřel pohled na Prahu. Byl to prý pohled zcela výjimečný, neboť Pražský hrad nebyl v klasickém pohlednicovém úhlu, ale zcela vpravo. Osvícené město jí tak poskytlo zcela jinou tvář, než na jakou byla zvyklá. Tato hráčka se na tuto vyhlídku pravidelně vrací. Město z ní prý viděla již za všech denních dob. Má-li cestu kolem, neopomene se sem podívat.

Městské šifrovací hry dle mého názoru umožňují hráčům zakoušet silné emotivní zážitky. Zima, únava a nevyspání jsou vykoupeny pocity z vyluštění šifry. Prostředí, v němž se hra odehrává, je pak takovým bonusem, přidanou hodnotou. Hráči ve hře mimoděk poznávají město, ve kterém se jinak pohybují běžným způsobem, spěchají, a příliš jej nevnímají. Město však v nezvyklých nočních i ranních hodinách přitahuje jejich pozornost. Usínají-li prokřehlí třeba na Petříně s pohledem na osvětlené město, je to přeci jen blažený pocit.

4.4.3 Vyhlídky

Na pohledu shora je něco fascinujícího. Člověk se při pohledu dolů jakoby vydělí z davu, oprostí se od toho, co se děje pod ním, a zakouší výhled jako by byl o samotě. Panorama města se člověku poskytuje jen, pokud dokáže zapomenout na každodenní shon, učiní-li se vůči němu nepřátelským. [de Certeau 1988: 93]

Vyhlídky se ve vzpomínkách hráčů při průchodu městem objevují asi nejčastěji. Každý má pocit, že našel tu „svou“, kam běžně nechodí příliš lidí. Chce si ji uchovat pro další příležitosti, bez velkého publika se na ni opět podívat. Vzpomínka na vyhlídku je obvykle spojena s nocí, kdy se město při pohledu shora blyští, nebo se svítáním. To se pak město zvedá z mlžného oparu do zlatavé barvy a hráči *„mají naději, že vyjde-li sluníčko, bude zase teplo“*.

Když Lynch zjišťoval formální znaky, které uspořádávají město pro jeho obyvatele, zjistil, že vyhlídky jsou vedle městské zeleně tím, co lidé kvitují s povděkem. *„Ve smysluplném, kvalitně komponovaném panorámatu město poskytuje jeden ze základních prožitků.“* [Lynch 2004: 43] Lynch by jistě neměl problém označit Prahu za město s vysokou imageability. Zvláště řeka, která se vlní jejím středem, ji činí přehlednou, dobře čitelnou. Praha při pohledu shora působí na diváka harmonickým dojmem. Vedle klidu, který v Lynchově smyslu poskytuje, zjitřuje emoce, je-li nahlížena v noci.²⁴ Jak říká Tuan, moderní metropole nemusejí vypadat příliš leskle za denního světla, avšak jakmile slunce zapadne, začnou se města nestoudně blyštět umělým osvětlením. [Tuan 1978: 11]

„Objevil jsem jednu nádhernou vyhlídku na Petříně. Odkud je na noční Prahu opravdu pěkný výhled. Je trošku zastrčená, málokdo tam chodí.“ *„Ono to vždycky vede po hezkých místech. (...) speciálně teď nás Bedna zavedla na Tróju, jak je botanická zahrada. Jak má ta vřesoviště. No, a když tam člověk kouká na západ slunce, to je nádherné. Má tam výhled na celou Prahu. Tam se nám moc líbilo. Sice těch vřesovišť tam teďka bude míň, než tam bylo před hrou, protože všichni si tam samozřejmě posedali, i když je to chráněné území. Ale bylo to tam moc pěkné.“*

Procházky Prahou korunované výhledy jsou dle mého názoru přidanou hodnotou městských šifrovacích her. Hry si od Prahy nejen berou. Nejen využívají jejího prostředí, aby učinily zážitek hráčů zajímavějším, ony tím Praze do jisté míry i dávají. Učí podívat se

²⁴ Praha působí klidným, nikoliv chaotickým dojmem, neboť obsahuje formální znaky, které jí činí pro jejího uživatele čitelnou. Vedle řeky, která je jasným dělítkem (okrajem či cestou), jsou to pak i významné prvky, které jsou při pohledu shora dobře rozpoznatelné. Na základě významných prvků (Petřínská rozhledna, Žižkovská věž apod.) se uživatel dobře orientuje, ví, kde je. [podle Lynch 2004]

na město jiným okem. Poznat jej a mít jej svým způsobem rád. To vše samozřejmě nikoliv účelně, ale spíše jako vedlejší efekt. Pro mnohé hráče, pravda spíše ty začínající, je tento vedlejší efekt po skončení hry podstatnější než samotná hra.

4.5 Vztah k místu

Vědní disciplíny zabývající se městem, či prostředím obecně, se, jak jsem již zmínila, proměňují ve svém směřování. Fyzické atributy místa již nejsou tím nejpodstatnějším. Důležité je především to, jak prostředí vnímají samotní jeho obyvatelé nebo návštěvníci. I takové disciplíny jako je geografie se již zaměřují na studie zabývající se vztahem k místu. Geograf L. J. Wood dokonce vyslovil, že by bylo vhodné, aby byla geografie zařazena mezi vědy o chování.²⁵ [Wood 1970: 138]

Vztah k místu je základním rysem lidské existence. Je dán subjektivní zkušeností i vnitřním významem lokalit, které lidé obývají. [Bott, Cantrill, Myers 2003] Táže-li se člověk po místech, ke kterým má (ať už pozitivní či negativní) vztah, po místech, která pro něho mají význam, nalezne jich obvykle jen několik málo. Mezi jmenovanými bude na prvním místě pravděpodobně domov, dále pak škola, zaměstnání. [Vávra 2010: 468] Člověk místa vnímá na základě znalostí, které o nich má, na základě jejich fyzického kontextu a povahy environmentálních prvků. Důležitou roli hrají zkušenosti, které se k prostředí vážou a samozřejmě i sociokulturní kontext jedince. [Stockols, Altman citování in Bott, Cantrill, Myers 2003: 5] Patrně nejznámějším teoretikem, který se významem místa zabýval, je Marc Augé. [Augé 1999]

Augé definuje místo jako identické a vztahové. Identitu místa chápe tak, že se určitý počet jedinců může s místem identifikovat a s jeho pomocí se definovat. Vztahu k místu potom rozumí v tom ohledu, že v něm lidé mohou nalézat různé stopy toho, co se na místě událo dříve. Mohou nalézat znaky svého původu. Proti místu pak Augé klade tzv. ne-místo.

Výrazem ne-místo chce označit prostory, které postrádají specifičnost, jsou uniformní. Jedná se o prostory, které mají dle jeho názoru slabou identitu a lidé se v nich cítí odcizení. Za typická ne-místa označuje dopravní terminály či nákupní střediska. [Augé

²⁵ Wood poukazuje na praktické využití studií zabývajících se vnímáním různých prostředí. Podobně jako Lynch zdůrazňuje, že zvláště výstupy urban studies by měly být využitelné jako podklady pro plánování měst. Poněkud sarkasticky totiž dodává, že města většinou nejsou stavěna podle toho, co lidé chtějí, ale podle toho, co by měli chtít. [Wood 1970]

1999: kap. 5] Ve snaze rozlišovat místa dle jejich kvality není Augé rozhodně sám. Relph například používá pro označení stejné skutečnosti podobný termín „bez místa“. [Relph citován in Vávra 2010: 465] Augé i Relph mají za to, že ne-místa jsou charakteristická pro období postmodernity. Jsou přesvědčeni, že postmodernista odpovídá za zrychlení historie, zmenšení prostoru a individualizaci vztahů, které mají za následek to, že se ve větší míře množí odcizená místa bez atmosféry. Ačkoli má Augé pocit, že ne-místa v současných městech válcují místa, poukazuje na to, že ne všechna města jsou postmodernitou zasažena stejně. Dle jeho názoru existuje řada měst, která jsou stále symbolizovanými prostory – jde především o ta města, která mají ve svých jednotlivých architektonických prvcích (památnících apod.) vepsány dějiny. Avšak patrné jsou Augého obavy, že stav, kdy ve městech bude vystupovat ještě modernita (nikoliv již postmodernista), nebude trvat už příliš dlouho. [Augé 1999: 110]

Skutečnost, kterou Augé naznačuje, totiž fakt, že co je místem pro jednoho, může být pro druhého ne-místem, rozpracovávají v kritických reakcích další autoři. Tak například Castree poukazuje na subjektivní povahu vztahu k místu. [Castree citován in Vávra 2010: 467] Vztah k místu, tedy i to, jak jej jednotlivci hodnotí, není ničím daným, ani konečným. Lidé aktivně utvářejí svůj vztah k místu. „Svá místa si tvoříme, neexistují nezávisle na nás.“ [Steele citován in Bott, Cantrill, Myers 2003: 11] Do svých představ o místech navíc vnášejí i své předchozí zkušenosti s jinými místy. Na základě těchto je pak hodnotí. „Místo může také podněcovat fantazii, představivost, a rovněž také může znamenat řád, pomocí kterého pak jednatel „poměřuje“ ostatní místa. Vztah k místům a vztah k ostatním lidem jsou velmi významnou podstatou integrity jedince, který při konfrontaci s jinými hodnotí a chápe místo jinak. Hodnotí je jinak právě díky osobnímu vývoji, poznání a zkušenosti s místy, ve kterých žil a kterými prošel.“ [Vávra 2010: 474]

Vztah k místu je tedy subjektivní a aktivně, ač třeba nevědomky, budovaná záležitost. I sám Augé, kterému není pronikání postmodernity do architektury města příliš po chuti, poukazuje na individualitu prožitku místa a připouští, že město je organismem, který se musí vyvíjet. „Ale nikdy nebudeme vědět, proč jsme prchavě citliví na záblesk tohoto kusu zdi, na iluzi krásného pohledu, který na okamžik nechá vytrysknout nebeské barvy přes střechu, nebo na světla kavárny na rohu ulice, na vždy nepředvídatelné vlastnosti křižovatky, kterou přecházíme každé ráno – křižovatky cest, kde nikdy nepramení nic než neurčitý a obnovovaný pocit očekávání. Žádný tvůrce, žádný architekt, žádný politik není odpovědný za tyto emoce, které jsou přece součástí rozkoše z města. Myšlenka na jejich vzácnou křehkost by nás mohla svádět k tomu, abychom chránili

zbytky zázraku města (...).“ Avšak město může přežít, jen bude-li se vyvíjet. [Augé 1999: 120]

O subjektivitě významu místa, o individuální hodnotě, které mu jednotlivci přiřkládají, svědčí i výpovědi hráčů. Na tomto místě bych pouze ráda zdůraznila, že v celém textu používám pojem místo ve všeobecném, „neutrálním“ významu slova. Nepřikládám mu hodnotící kvalitu jako Augé či Relph. Přesto bych se však chtěla na několika následujících řádcích dělení na místa a ne-místa přidržet, abych tak poukázala na subjektivní povahu těchto dělení. Na to, že negativní a pozitivní pohled se mohou v jednom místě, v jednom prostoru při pohledu více jednotlivců překrývat.

Hráči se při hře dostávají na řadu míst. Některá místa vnímají objektivně, jiná znají. Některá místa je potěší, k některým cítí odpor, jiná je nechávají zcela bez reakcí. Ač se zdá, že existují prostory, k nimž se prakticky a priori váže nějaký druh hodnocení, ukazuje se, že vždy existují výjimky z pravidla. Tak například parky, do nichž hráči při hře vstupují, hodnotí většina z nich pozitivně. Parky jsou jistě ideálními místy v Augého smyslu. Jsou místy zklidnění, momentů odpočinku, na něž se váží konkrétní vzpomínky jednotlivců. Snadno je lze definovat jako vztahové. I parky však mohou být pro některé jednotlivce ne-místa. Tak se například jeden hráč vyjádřil, že k parkům má ambivalentní, až mírně negativní vztah. *„No, tyhle parky. Mně na nich vždycky strašně vadí, že se časem okoukají a už se mi tam nechce chodit.“* Když jsem pátrala po příčinách, dozvěděla jsem se, že tento hráč žil řadu let nedaleko nádraží Holešovice, v lokalitě, kterou si příliš nezamíloval. Jediným místem, kam pravidelně a již, řekněme, automaticky chodil na procházky, byl park Stromovka. Svou zkušenost pak přenesl na parky obecně.

Opačným příkladem může být prostor, který Augé označoval za typickou ukázkou ne-míst. Na mysli mám letiště. Ačkoliv městská šifrovací hra nedovedla hráče přímo k letištním terminálům, v blízkosti přistávacích ploch se ocitli již několikrát. Jedna hráčka mi vyprávěla o svém pozitivním vztahu přímo k letištní hale. Říkala totiž, že řadu let žila v zahraničí. Vždy, když pak v Praze vystoupila z letadla, cítila se najednou doma. Letiště jí dokázalo zprostředkovat jako první pocit domova.

S logikou míst a ne-míst a ukázkou jejich subjektivní povahy nevědomky pracují sami organizátoři her, když umisťují šifry. Kladou je totiž buď na místa, která jsou přímo přesycena významy (např. kostelíky), nebo na místa, která jsou v běžném městském prostoru „hluchými“ prostory. Pak se například křoviny u cest, kterým se lidé vyhýbají a které tak nemají v jejich běžném životě význam, stanou-li se úkrytem šifry, stávají rovněž

kandidáty na místa v Augého smyslu slova. Těmito místy jsou jen pro úzký okruh lidí, kterým byl dopřán zážitek nalezení či přímo prolomení šifry. Hráči pak mohou zkušenost s prostory, které pro ně získaly význam Augého míst v rámci hry, přenést i do zkušenosti každodenního života.

Je patrné, že to, jak lidé na místa nahlíží, je obecně podstatnou měrou dáno jejich předchozími zkušenostmi. To, co jedni považují za odlidštěný prostor, může být pro druhé symbolem domova. Snad nic, co se týká lidského vnímání, nemůže být v plné míře zobecnitelné. V roce 1970 považoval Wood skutečnost, že jsou studie o vnímání založeny na postojích, názorech a dojmech, tedy na aspektech myslí, které nejsou měřitelné, za problematickou. [Wood 1970: 137] Dnes je to již chápáno jako fakt, se kterým se zkrátka badatelé musí vyrovnat a umět s ním pracovat. „V novém městském nebo příměstském světě musí antropolog, etnolog použít to nejlepší ze své metody a zároveň ji obnovit. Může pracovat jen s malými skupinami a rozmlouvat s konkrétními lidmi. Ale zdaleka nesmí považovat tyto lidi za nediferencovaný výraz konkrétní kultury, musí si uvědomovat fakt, že každý z nich je křížovatkou různých světů nebo různých životů (...).“ [Augé 1999: 118]

4.5.1 Místo bydliště

Již několikrát jsem zmínila, že se účastníci městských šifrovacích her při putování za další šifrou dostanou na rozličná místa. Nová zákoutí, utajované uličky a objevené vyhlídky je potěší, avšak veškeré radostné dojmy z prostředí jsou ty tam, zavede-li je hra do blízkosti jejich domova. A nemusí se nutně jednat o místo aktuálního bydliště. Stejnou blaženost, ne-li větší, přináší místa domovů předchozích. Zvláště pak těch, kde strávili rané dětství.

Jde v podstatě o věc zcela přirozenou. Lidé jsou zvláště v životních obdobích dětství a stáří silně poutáni k místům, kde žijí. [Castree citován in Vávra 2010: 467] Vzpomínky hráčů, jak si na místním hřišti roztrhali tepláky, jak si dělali v lesíku za domem bunkry či jak jezdili na skateboardu dolů ze silnice, se pak v okamžiku návratu na místo aktualizují. Vizuální kvalitu místa může ocenit každý, avšak znát místo vyžaduje čas a osobní angažovanost. „Bez toho nemůžete vědět, jak místo voní, když ráno mrzne, jak se zvuk města nese úzkou ulicí a zaniká na širokém náměstí, nebo jak chodníky pálí přes podrážky tenisek a jak se taví pneumatiky kol v srpnu.“ [Tuan 1975: 164] Je třeba na místě dlouho žít a vnímat je všemi smysly, nejenom očima. Angažovat se v něm vlastními

zážitky a naučit se znát jeho historii. A to nejen historická fakta. Ta člověk vstřebá za relativně krátký čas, avšak poznat paměť místa spojenou s lidskými osudy již opravdu vyžaduje čas. Jak poznamenává Tuan, nicméně ani čas není zárukou obeznámenosti s místem. [Tuan 1975: 164] Člověk může žít někde roky a místo neprožít. Místo je konstruktem. Nenecháme-li jej, aby podnítilo naši vnímavost a jeho jednotlivé části se naplnily našimi vzpomínkami, nevytvoříme si k němu vztah. Nestane se pro nás významným. Avšak v době dětství se zážitky jen valí a vzpomínky na ně zůstávají třeba i v idealizované podobě obvykle hluboko zakořeněny. Dětské vzpomínky jsou, tvrdím, vždy spojeny s nějakým prostředím. Možnost oživit je je pak z pravidla radostí.

„Líbilo se mi na prvním Matrixu, když jsme byli na Dívčích hradech. Tam u tunýlku, kde byly ty šifry, tak tam jsme blbli jako děti. Už tam pár let nebydlím. Tam je to takové, že se tam člověk strašně rád vrací a přitom nemá moc příležitostí. Tak toto bylo takové neplánované kouknutí.“

V případě, že se hráči dostanou při hře do blízkosti svého aktuálního bydliště, roste význam myšlenky označit městskou šifrovací hru za druh psychogeografické metody. V ten okamžik začnou vnímat prostředí jiným způsobem. Připadají si totiž rázem nepatřičně. Místo tak na ně začne naléhat a oni si všimají toho, co dříve jenom přecházeli. Jedna hráčka například vyprávěla o podchodu pod magistrálou, kterým vždy jen rychle probíhala. Místo jí vždy přišlo špinavé a ne příliš bezpečné, proto se jej vždy snažila co nejrychleji opustit. Při letošní hře Matrix: The Game však místem se svým týmem procházela třikrát a najednou zjistila, že v nočním osvětlení vypadají grafity na stěnách podchodu jako umělecká díla. Na stěnách jsou vymalována divoká zvířata a ona si prý najednou připadala jako při průchodu džunglí. Jiná hráčka zmínila, že se cítila zvláště, když se při hře ocitla několikrát v místech, které dobře zná. *„Letos mě nadchlo Podolí. Bylo to takové, že se ta hra hodně motala okolo našeho domu. Jsou to místa, kam se chodím běžně projít. Najednou jsem ale měla jiný účel, proč tam být. Bylo to takové zvláštní. Najednou jsem byla někde, kde to znám a měla jsem tam něco hledat.“*

Každý člověk pociťuje vazby k určitým místům. Zkušenost s místy umožňuje jedincům sdílet významy a těmto významům rozumět. [Tuan citován in Vávra 2010: 468] *„Místa jsou spojena s významnými osobními událostmi tazatele, které nejsou spojeny jen s vnímáním místa/míst, ale také pocity, emocemi, které jej váží k místu/místům. Takže kromě fyzických dimenzí, mají místa také dimenze imaginativní a emocionální, které jsou snad pro jedince/komunitu i důležitější, významnější (...).“* [Vávra 2010: 468]

4.5.2 Domov

„Naštěstí má neúnavný čtyřicetiletý luštitel i běžné lidské potřeby: „V neposlední řadě mě baví po dvaceti hodinách a kilometrech přijít domů a bezvadně se vyspat.“ tak zakončuje svůj článek o městských šifrovacích hrách pro MF Dnes Jan Jiříčka. [Jiříčka 2010: 17] Tuan si položil otázku, kdy se člověk po dlouhém výletu cítí opravdu doma. Je to v okamžiku, když vstoupí do svého města? Když vejde do svého domu? Když se sejde s rodinou u večeře? Když si sedne do svého oblíbeného křesla? Nebo když se schoulí do peřin vlastní postele? Tuan říká, že postel má pro člověka ústřední význam, neboť představuje důvěrnou známost, pohodlí a bezpečí. K dobru pak přidává větu komiksové postavy Charlieho Browna: „Není většího štěstí, než spát ve vlastní posteli.“ [Tuan 1975: 153, 154]

Nelze zkrátka než souhlasit. Po dvacetihodinovém luštění se hráči rozhodně necítí příjemně doma ve svém městě, v Praze, ale až ve své posteli. Teprve postel znamená pocit úlevy a odpočinku. Je zajímavé, že jakmile otevrou hráči dveře svých bytů, únava po náročném výkonu z nich zdánlivě spadne. Ačkoliv většina z nich míří rovnou do peřin, není málo těch, co mají pocit, že by najednou zvládli ještě jednu šifrovací hru. Někteří jdou vařit, někteří zapnou televizi a někteří dokonce ještě dolušťují šifry. Avšak všichni obvykle dopadnou stejně. „Když přijdu domů, tak mám pocit, že už spát nebudu. Tak začnu něco dělat a usnu pak někde opřená, tak si jdu lehnout.“ Přítomnost postele znamená jistotu a až postel znamená domov.

V předchozí kapitole jsem se již zmínila, že v městských šifrovacích hrách vzhledem k délce jejich trvání mnohdy tělesnost, respektive potřeba uspokojit základní tělesné potřeby, dostihne hráče a přinutí je na okamžik vystoupit ze hry. S rostoucí únavou samozřejmě stále častěji přicházejí ke slovu myšlenky na domov, na postel. Již sama tato myšlenka v zásadě znamená svého druhu vystoupení ze hry – hráč v danou chvíli není do hraní plně ponořen. Je však zároveň příslibem, který odkazuje k základní charakteristice hry. Totiž podmínce, že aby hra byla hrou, nemůže k ní být nikdo nucen a musí mít možnost ji kdykoliv ukončit. Domov, postel jsou v podstatě symboly završení hry. Dle mého názoru vědomí, že hráč může hru kdykoliv opustit, jej udržuje ve hře. V okamžiku, kdy se již rozhodne ze hry definitivně odstoupit, mění se jeho pozice v ne-hráče a, což zdá se je pro dvojakou realitu hry podstatné, musí rekonstituovat původní významy místa. Musí se „navrátit“ do města jako prostoru každodenního života. Prostoru, který však

vychází ze hry jako mírně pozměněný. Pozměněn je dle mého názoru i význam domova. Bezprostředně po vystoupení ze hry je domov vnímán výrazně intenzivněji, než je běžné.

Jak trefně poznamenává Tuan, na různá místa chodíme, avšak domů se vracíme. [Tuan 1975: 155] Není proto nad to, vrátit se z ač báječné hry domů. Do postele.

4.6 Jiná Praha

Několikrát jsem již naznačila, že se hráči prostřednictvím městské šifrovací hry učí poznávat město, a to zcela jiným způsobem, než tak činí při svých každodenních aktivitách. Druhů zážitků, které zprostředkovávají nový pohled na prostředí, ač to třeba není jejich primárním účelem, je celá řada. Za velice ilustrativní považuji netradiční divadelní představení *Skewed Visions*, které lze podobně jako městskou šifrovací hru označit za druh psychogeografické metody. Představení a své dojmy z něj popsal Branislav Jakovljevic. [Jakovljevic 2005]

Divadelní představení *Skewed Visions* má tři dějství, která se neodehrávají v neutrálním, uniformním prostoru divadla, které omezuje možnost pohybu. Jsou naopak zasazena do míst, která člověk běžně využívá. První dějství, které je z mého pohledu nejzajímavější, se odehrává uvnitř taxi. Diváci projíždějí autem po městě a zažívají scény, které jsou v zásadě typické pro jednotlivá místa, kde zastavují (např. scéna s prostitutkou). Druhé dějství je založeno na chůzi. Divák dostane na uši sluchátka se specifickou hudbou a jde po ulici známým prostředím až na místo třetího dějství, do domu. Uvnitř domu se pak v jednotlivých pokojích odehrávají různé scény. Poněkud atypický je i způsob, jak získat na toto představení vstupenku. Člověk se o jeho konání dozvídá prostřednictvím internetu. Informace o času a místě představení dostane jedině na základě výměny několika emailů.

Skewed Visions jsou jednoznačně divadelním představením, které by Vágner definoval jako postmoderní.²⁶ Poskytují druh zážitku, který ač je zasazen do každodennosti, vymyká se jí. [Vágner 1995] Diváci musí o zážitek aktivně usilovat. Jejich aktivita pramení především z jejich snahy dostat se na představení – zjistit si informace a pak vytrvale poodhalovat tajemství o místě a času jeho konání. Takoví diváci musí být otevření jinému druhu zážitku. Musí se mu otevřít „široce a pohostinně“. Pak jsou

²⁶ Vágner například popisuje představení s Janem Třískou, které se odehrávalo v místnostech jedné vily. Diváci v něm dle vlastního uvážení přecházeli z pokoje do pokoje. Jan Tříška musel během dvou hodin uvařit oběd a pomilovat dvě ženy. Myšlenkou představení bylo zbourat zeď mezi jevištěm a hledištěm. [Vágner 1995: 108]

postmoderními postavami, které vnímají sběratelství prožitků jako životní strategii. [Bauman 1995]

Netradiční divadlo má s městskými šifrovacími hrami dlouhou řadu paralel. Obě aktivity využívají internetu jako média pro ty, kdo mají o věc skutečný zájem. Jsou uzavřené pro určitý okruh lidí, přičemž účastníci se v aktivitě pohybují tak, že o tom okolí nemá tušení. Za běžného provozu ostatních lidí sbírají neběžné zážitky. Jsou nakloněni jejich sběratelství a to jim přináší jeden ze společných, ve svém jádru psychogeografických zážitků. Totiž změnu náhledu na prostředí. „Když jsem jel onoho zářijového večera autem na západ, svítilo mi slunce do očí. To řízení v důvěrně známých ulicích trochu komplikovalo. O pár hodin později, když jsem odjížděl z představení, už pro mě řízení nebylo pouhým přesunem, nutností dostat se z jednoho místa na druhé.“ [Jakovljevic 2005: 98]

Při představení i pře hře vytváří vše kulisy – chodci, auta, budovy. Při pohybu v prostředí jinými způsoby se nemusí dít nutně něco šokujícího. Stačí, když je člověk donucen zastavit se a rozhlédnout se. Jde v podstatě jen o to odhalit výrazové schopnosti místa. „(Dějství) The Car je uliční představení, které fyzicky nezasahuje do místa, kterým je město, ale naopak transformuje způsob, jakým je nahlížíme. Činí tak tím, že zviditelňuje komplexní choreografii, která se neustále v rámci tohoto místa rozvíjí.“ [Jakovljevic 2005: 99] Odhalování míst je hráčům ve hře umožněnou plnou měrou. Maximálně zajímavé však je, jak se pro ně skrze městskou šifrovací hru mění obraz města. Díky ní se totiž z Prahy stává skládačka, jejíž jednotlivé dílky tvoří stanoviště s šiframi.

Hráči si totiž ze hry odnáší jeden společný zážitek, který má spojitost s místem, v němž se hra odehrává. Všichni do jednoho si pamatují, kde byla umístěna jaká šifra. Zdá se to neuvěřitelné, ale hráči si přesně vybaví umístění šifer a co více, jejich zadání. A nejedná se jen o stanoviště šifer z aktuálně absolvované hry, ale všech ročníků všech her. Někteří hráči dokážou detailně popsat, že šifra, která byla v roce 2001 na hře Bedna ukrytá v průduchu na Letné, vypadala tak a tak a její řešení bylo takové a takové. „*Spousta lidí se mi směje, když někam jdeme a já vždycky říkám, tady jsme byli na Bedně 2008, tady na Matrixu. Člověk má ta místa zafixovaná. Samozřejmě organizátoři to vždycky dělají tak, aby to šlo co nejvíce zajímavými místy. Takže to si pak člověk pamatuje, to je jasné.*“ „*Když třeba koukám na mapy na internetu a vidím název ulice, tak si vzpomenu, že tady jsme seděli, že tady byla ta šifra. Třeba si vzpomenu i konkrétně na řešení nebo na znění té tajenky a pamatuju si, jak jsme pak nadšeně běželi pro další zadání. Mám takovéto vzpomínky, hezké.*“

Hráči si tak vytvářejí vlastní mapy města.²⁷ Mapy, na nichž jsou pro ně Lynchovými významnými prvky nikoliv majestátné stavby, ale úkryty šifer. Město pro ně samé získává jiný rozměr. Hráči na základě osobní zkušenosti, ostatním poněkud utajené, vtiskují městu význam, který jim umožňuje identifikovat se s místem. Klasickou mapu pak překrývají mapou zaplněnou vlastními prožitky.

4.7 Význam Prahy

Když jsem se ptala hráčů, zda je prostředí, ve kterém se hra odehrává podstatné, odpovídali šalamounsky, že ano i ne. Rozhodně prý Praha není nepostradatelná. *„Organizátoři vybírají hezká místa, ale kdyby je vybírali kdekoliv jinde, tak by to nevadilo.“* O tom, že je formát hry přenositelný, svědčí realizace her i v jiných městech. V Brně funguje hra na stejných základech jako v Praze. Koná-li se však hra na malém městě, obvykle toto město znamená jen startovní bod a šifrování se brzy přesouvá do terénu za něj.

Když se partneři rozhovorů zamýšleli nad tím, jak by hra vypadala v jiném, menším městě či dokonce na vesnici, vygenerovali dle mého názoru několik důvodů, proč Praha či velké město obecně představuje pro městské šifrovací hry ideální prostředí. Praha je předností především díky své velikosti, a to hned z několika důvodů. *„Třeba ty Litoměřice jsou hodně maličké na to, aby se tam poskládalo tolik šifer. Je tam hodně zajímavých míst, ale byla by jedna vedle druhé.“* *„Přebývali by tam diváci, protože na malém městě se všechno ví.“* *„Kdyby to byla vesnice, to by asi moc nešlo. 250 týmů po pěti lidech by se tam asi nevešlo. Praha je dobrá v tom, že týmy se mohou rozptýlit. Nejdřív se začíná na velkém místě, třeba na nějaké louce a pak ty rychlejší týmy vyluští šifru a jdou dál. Tak se to rozprostře a pak už se s nimi třeba ani nepotkáte. Na vesnici by se týmy pořád potkávaly a byl by v tom zmatek.“* Hráči dále zmiňovali výhodu dopravní obslužnosti poměrně dlouho do noci, ta na menších městech bývá po půlnoci téměř nulová. Dále pak jmenovali drobnosti, které byly poměrně úsměvné. Tak například jedna hráčka zmínila, že na menším městě by po setmění nebylo kde koupit jídlo. *„V Praze to jde 24 hodin denně, ale na menších provinčních městech to samozřejmě nejde. Takže člověk by se na to musel trošičku jinak připravit, musel by s tím počítat.“*

²⁷ O vytváření vlastních, originálních map se hodně hovoří v psychogeografii. Vlastní mapy mají být stavěny proti klasickým mapám. Mají sloužit jednak k prezentaci reality novým způsobem a pak k uznání nároků skupin a entit, kterých si na obvyklých mapách nevíšimáme. [Kera 2005]

Hráči tedy dokážou poskládat řadu důvodů, řekněme, technického rázu, které dávají Praze oproti ostatním městům jakousi konkurenční výhodu. Praha má však i něco dalšího. Jak se objevilo ve výpovědích některých konverzačních partnerů, má těžko zachytitelné a těžko popsatelné kouzlo. To dle mého názoru dodává hře kulisy, které mají atmosféru. Zvláště pak v noci.

4.8 Závěr – Zážitek města

Město je nedílnou součástí městských šifrovacích her. Dotváří jejich atmosféru a spolupodílí se právě na takovém druhu prožitku, jaký si hráči ze hry odnášejí. Hra sice na jedné straně město využívá ke svému účelu, na straně druhé mu však oplácí. Přivádí totiž do jeho útrob stovky lidí a nutí je vnímat jej.

Vyčerpaní účastníci městských šifrovacích her se během hry několikrát zastaví a nechávají na sebe město působit. Dívají se na něj jiným okem, než jakým ho pouze přelétnou při každodenním shonu. Podstupují tak svého druhu psychogeografickou metodu. Činí sami sebe vnímavějšími. Hra je zavádí do nových míst a odhaluje jim tváře města, které jim byly dosud utajeny. Nabízí jim vyhlídky, parky, zapadlé uličky v historických částech města, které mnozí později využijí ke svým procházkám po hře. Vrací je však i do míst, kde například prožili své dětství. Hráči pak mohou prostřednictvím své přítomnosti v takových prostorech aktualizovat vzpomínky.

Místo není nikdy neutrálním prostorem. Je vždy konstruktem, založeným především na zážitcích a vzpomínkách jednotlivců, které k němu tito váží. Okamžik, kdy hráč nalezne šifru a prolomí ji, je natolik silným momentem, že se mu nesmazatelně vryje do paměti. Onen moment euforie však nevisí ve vzduchoprázdnu. Je spojen s místem. Hráči šifrovacích her si tak vytvářejí vlastní osobní mapy, jejichž významná místa tvoří stanoviště s šiframi. Město se pro ně stává skládkou, jejíž jednotlivé dílky jsou úkryty hádanek. Hráči díky hře mění svůj náhled na město. Ve většině herních případů na Prahu.

Zaměřeno na prostor, dochází v městských šifrovacích hrách k prolnutí hry a reality význačným způsobem. Jsou-li hráči ve hře, dochází u nich k evokaci míst, které pro ně mají význam v běžném životě – nejmarkantněji je to patrné právě při vzpomínkách na dětství. Jsou-li hráči v běžném životě, dochází u nich k evokaci míst, která pro ně mají význam při hře – zde je to nejmarkantnější u míst úkrytů šifer. Dvojakost hry se v městských šifrovacích hrách naplňuje plnou měrou.

Závěr

Děti v létě hromadně opouštějí města a míří na letní tábory, aby zde zakusily zážitky, kterých se jim během školního roku nedostává, a aby si vyzkoušely své dovednosti v táborových hrách. Dospělí příliš podobných možností nemají, a tak sami pro sebe organizují podobné hry v prostředí měst. Zážitky, které si jedni i druzí odnášejí, se jim ukládají hluboko do paměti.

Spojení hry a města, ač poněkud neočekávané a možno říci v jistém ohledu až nepatřičné, se ve výsledku ukazuje jako velice plodné. Šifrovací hry se spolu s městem ocitají v určité symbióze. Město dodává hře zvláštní kulisy, které mají zvláště v noci téměř mystickou atmosféru. Hra vrací městu jeho službu tím, že jej učí poznávat. Učí dívat se na město pozorným okem, nikoliv jej ignorovat jako za běžného chvátání za povinnostmi.

Postmoderní charakter šifrovacích her velí dovést účastníky her až na samé dno sil. Tento postmoderní rys hraní může být v prostředí města ještě zostřen. Hráči totiž nemusí překonávat jen fyzické a intelektuální vyčerpání, ale musí se vyrovnávat i se sociálním ohrožením. Ve městě je na rozdíl od přírody velké množství diváků. Hráči tak před ostatními obyvateli města, kteří nemají tušení o tom, že jsou ve hře, mnohdy podstupují aktivity, s nimiž nechtějí být spojováni.

Tím, že se účastní hry, hráči dle mého názoru podnikají svého druhu psychogeografickou metodu. Ta je příhodná právě pro městské prostředí, neboť město je sbírkou významů par excellence. Hráči se v souladu s jejími zásadami pohybují po městě na základě jiného algoritmu, než jak činí běžně. Pohybují se od šifry k šifře. Při svých přesunech a zvláště pak při svých zastaveních pak k sobě nechají město promlouvat. Ze stanovišť s šiframi vytvářejí body na svých vlastních osobních mapách. Místa s šiframi jsou pro hráče významná z mnoha důvodů. Jednak jsou vždy nějak tajemná a jednak jsou spojena s aktem, který hru charakterizuje. S luštěním šifer. Euforie spojená s prolomením šifry je tím nejpodstatnějším motivem, proč se hráči hry účastní. Vrcholná radost provázaná s vizuálním zážitkem představuje intenzivní prožitek, na jehož základě pak vznikají soukromé topografie. Hráči skrze hru budují svůj vztah k místu.

Město i hra jsou výsostnými arénami pro uplatňování svobody. Hra je svobodná již z definice, neboť aby jí byla a byla událostí radostnou, nesmí být ke hře nikdo nucen. Podobně je i ve městě člověk svobodný. Může se v jeho rámci realizovat dle svých představ. Avšak město stejně jako hra neznamenají jen osvobození, ale i závazek svobody.

Závazek svobody „k něčemu“. Až respektování pravidel a svobod druhých přináší ten pravý prožitek svobody.

Městské šifrovací hry již skutečně nejsou marginální zábavou hrstky lidí. Představují fenomén, jehož základní rysy jsem se zde snažila postihnout. Pevně věřím, že se čtenář nenudil a v této postmoderní zábavě našel alespoň drobné zalíbení. Městská šifrovací hra Bedna nese podtitul „Jarní noc se dá strávit všelijak...“ Tak se nebojte a zkuste to.

Použitá literatura:

- Augé, Marc. 1999. *Antropologie současných světů*. Brno: Atlantis.
- Bauman, Zygmunt. 1995. *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Borecký, Vladimír. 1996. *Imaginace a kultura*. Praha: Vydavatelství Univerzity Karlovy.
- Bott, Suzanne, Cantrill, James, Myers, Olin Eugen. 2003. „Place and the promise of Conservation Psychology.“ *Human Ecology Review* 10 (2) pp. 100-112.
- Caillois, Roger. (1958) 1998. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- Čaníková, Petra. 2007. *Etika v antropologickém výzkumu*. [online] [cit. 22.8.2007] Dostupné z: <http://www.plus.research.cz/clanek.asp?id=c06002>.
- de Certeau, Michel. 1988. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press. Chap. VII Walking in the City, s. 91-110.
- Debord, Guy. 2006. „Theory of the Dérive.“ Pp. 50-54 in *Situationist International Anthology*. Berkeley: Bureau of Public Secrets.
- Fink, Eugen. 1993. *Hra jako symbol světa*. Praha: Československý spisovatel.
- Fink, Eugen. 1992. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta.
- Hendl, Jan. 2005: *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Hitchings, Russell. 2003. „People, plants and performance: on actor network theory and the material pleasures of the private garden.“ *Social and Cultural Geography* 4 (1) pp. 99-113.
- Huizinga, Johan. (1939) 1971. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta.
- Jakovljevic, Branislav, 2005. „The Space Specific Theatre: Skewed Visions' The City Itself.“ *TDR* 49 (3) pp: 96-106.
- Jiříčka, Jan. 2010. „Noc plná šifer.“ *MF Dnes* (18. 5. 2010) pp. 14-17.
- Josephy, Michail. 2008. „Praha známá i neznámá.“ *National Geographic* [online] [cit. 28. 2. 2011]. Dostupné z: <http://novy.national-geographic.cz/lide-a-kultura/praha-znama-i-neznama-244/>.
- Kera, Denisa. 2005. „Psychogeografie – město, utopie, mapy.“ *Umělec* [online] 9 (3) [cit. 28. 2. 2011]. Dostupné z: http://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=1148.

Kirchner, Jiří. 2009. *Psychologie prožitku a dobrodružství pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer press, a.s.

Kořa, Jaroslav. 2001. „Traktát o třech ludologických analýzách a jeho pojetí významu hry.“ *Pedagogika* 4 (1) pp. 439-454.

Lynch, Kevin. (1960) 2004. *Obraz města*. Praha: Bova Polygon.

MacCannell, Dean. 2004. „Sightseeing and Social Structure: The Moral Integration of Modernity.“ Pp. 55-70 in Bohn Gmelch, S. (ed.), *Tourists and Tourism. A Reader*. Long Grove: Waveland Press.

Pelánek, Radek. 2009: „Fenomén šifrovacích her.“ *Gymnasion – časopis pro zážitkovou pedagogiku* 11(1) pp. 67-71.

Phillips, Andrea. 2005. „Cultural geographies in practice: Walking and looking.“ *Cultural Geographies* 12 (4) pp. 507-513.

Sokol, Jan. 2001: *Malá filosofie člověka*. Praha: Vyšehrad.

Sokol, Jan. 2004. „Pravidla jako podmínka konkrétní svobody.“ [online] [cit. 8.5.2011] Dostupné z: <http://www.jansokol.cz/cs/n-s-pravidla.php>.

Sůrová, Kateřina. 2007. *Nejlepší je krvavý koleno: Herní repertoár dětí 1. a 3. třídy ZŠ provozovaný v družině*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, FHS. Vedoucí práce PhDr. Dana Bittnerová, CSc.

Tuan, Yi-Fu. 1975. „Place: An Experiential Perspective.“ *Geographical Review* 65 (2) pp. 151-165.

Tuan, Yi-Fu. 1978. „The City: Its Distance from Nature.“ *Geographical Review* 68 (1) pp. 1-12.

Vágner, Ivan. 1995. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H &H.

Vaněk, Ondřej. 2008. *Analýza sociální sítě hráčů šifrovacích her*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Vedoucí práce Mgr. Radek Pelánek Ph.D.

Vávra, Jaroslav. 2010. „Jedinec a místo, jedinec v místě, jedinec prostřednictvím místa.“ *Geografie* 115 (4) pp. 461-478.

Wacquant, Loïc. 2004. *Body nad Soul: Notebooks of an apprentice boxer*. Oxford: University Press.

Wood, L. J. 1970. „Perception studies in geography.“ *Transactions of the Institute of British Geographers* 50 (2) pp. 129-142.

Internetové zdroje:

<http://www.bedna.org/2011> Městská šifrovací hra Bedna

<http://poskole.podrate.cz/> Městská šifrovací hra Po škole

<http://www.psl.cz> Prázdninová škola Lipnice

<http://sifry.baharis.cz/> Databáze hráčů šifrovacích her

<http://www.velkyvuz.cz/matrix/> Městská šifrovací hra Matrix

Další zdroje:

Fincher, David. 1997. *The Game*. USA. [film].

Seznam příloh:

Příloha č. 1: Seznam šifer pro chaotickou část hry Matrix: The Game.

Příloha č. 1

Seznam šifer pro chaotickou část hry Matrix: The Game.

1. Číselná

24	23	22	21	20	19	18	15	16	18	15	14	13	12	11	13	20	19	18
25	18	07	08	09	10	17	14	17	19	16	17	08	09	10	14	15	16	17
26	19	19	20	21	11	16	11	12	13	14	21	07	28	17	18	19	20	16
27	13	15	14	13	12	15	10	24	23	22	15	06	16	27	23	22	17	18
28	12	16	12	11	21	14	09	25	26	27	16	05	15	26	25	24	21	19
29	11	17	18	19	20	13	07	08	18	17	21	04	20	14	13	12	11	20
06	07	08	09	10	11	12	06	22	19	22	23	03	21	22	23	24	25	10
05	22	20	19	18	17	23	05	23	17	20	18	17	16	19	18	17	16	09
04	21	22	19	20	16	22	04	18	16	12	21	16	20	05	06	07	08	15
03	23	21	18	21	15	21	19	15	18	19	13	15	21	23	24	25	26	14
02	20	17	16	22	14	20	14	17	24	25	20	14	08	09	10	11	12	13
01	19	15	23	24	13	08	09	13	16	23	22	21	07	17	18	19	20	22
15	18	14	28	25	12	07	16	10	12	15	11	12	06	16	15	14	13	21
16	17	13	27	26	11	06	17	18	11	14	13	14	15	05	04	03	02	12

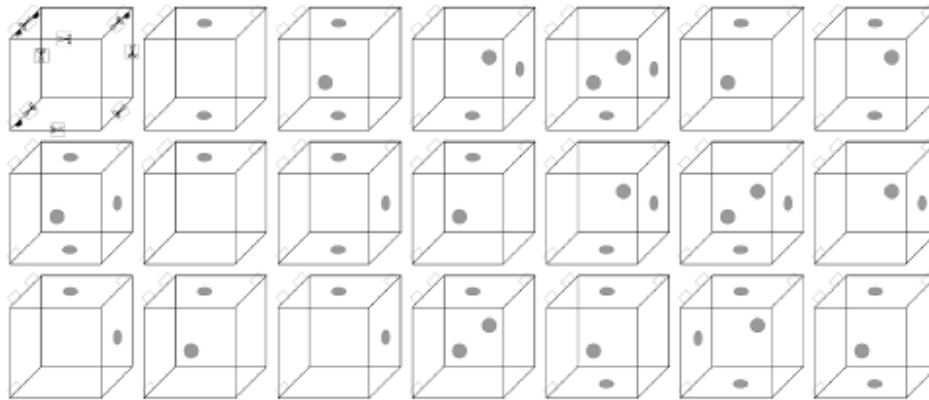
Upřesnění: brána

2. Kamenní Kelti

Páni, kamenní Kelti přežili! Prvně, přepadla nás krize, neboť používáme kamenné Kelti napočtvrté? Nesmysl! No koukejte: počátky komponent promluvy poradí, prostředky pak nezapomínejte. Prohra představuje puntík, písmenka půlí plichta. Kódování prosté, ne? Na papír použijte nůžky. Konec.

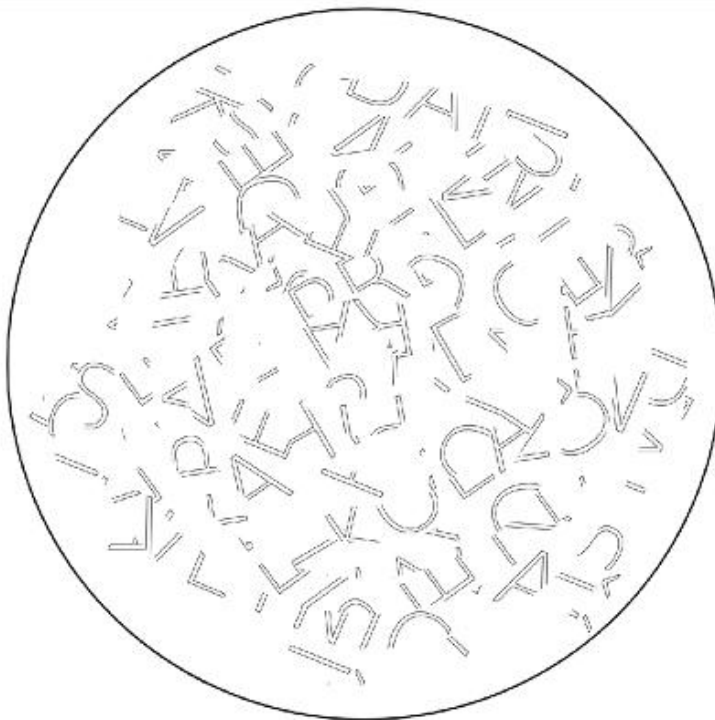
Upřesnění: za dřevěným plotem

3. Kostky



Upřesnění: Živý plot v severozápadním rohu

4. Kolečko



5. Mongolština

fkéqĩnamfa ngéb chémkachlfa a fiknchché, íic hickin lbekachfin

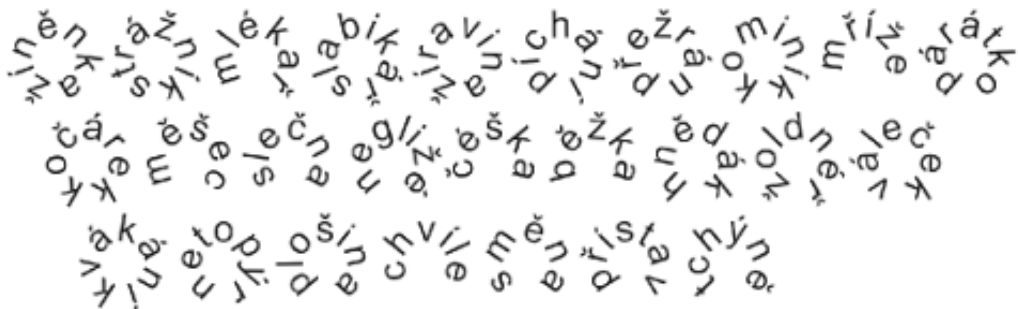
6. Divná matika

$(8-9)+(3-7)+1$	$(6-(9-1))+(8-0)$
$(6-(4-1))-(7-1)$	1
$((9-1)-(7-1))+(6-5)$	$((8-1)-(9-4))+1$
$8-(3-1)-(8-3)$	$(8-2)+(8-5)+(9-4)$
$((8-2)-(9-3))+(8-9)+(8-0)$	$((8-4)-(7-1))+((8-2)-(9-3))$
$8-((3-7)-(8-0))$	0-1
$(9-1)+(((8-2)+(6-5))-(8-3))$	$(8-7)-((9-4)-(7-1))+1$
8-7	0
$(6-5)+(8-0)$	$(8-5)+(3-7)+((8-2)-(9-3))$
$(9-4)+(8-2)+(8-5)$	$((8-2)-(9-3))+((0-7)-(9-3))$
$8-(3-7)$	$(7-1)+(8-2)+(8-5)$
$0-(9-3)-(7-1)-(8-6)$	$(8-7)+1-((4-1)+(8-6))$
$8-(8-6)-(7-1)-(8-0)-(9-3)$	2
$1+(9-4)+(8-9)$	$(3-1)+((0-7)-((9-7)-(4-1)))$
$(8-6)+((8-2)-(9-3))$	$8-((9-4)-(7-1))$
$(9-5)+(6-5)+(3-1)$	

7. Modrožlutá



8. Kulatá slova



Upřesnění: jihozápadní socha

9. Osmisměrka



BIDET BÓR DÉMON
 FLOK HERMAN HLEDÍ KAŠPAR
 KLUB KOJOT KONEV
 LABORANT MALBA MROŽ
 OBLEK OBLUDA OKOUN
 ONUCE OVES POLEVA
 POTRAVA PŘÍSTROJ SAKÉ
 SEDÁK SMĚSI SPORT STISK
 THESE TLUPA TOUHA TROUD
 ÚSKOK VILÉM VOLANT VRKOČ
 ZÁVOJ ZLO

10. Vlci a ovečky



Upřesnění: severozápadní roh objektu

11. Squatteři

Žili byli, za devatero garážemi a grily, za devatero aquaparky, za devatero lesy, squatteři. Bydleli v Malawi, Botswaně, Walesu, dokonce až na Fiji. V takové existenci měli léta praxi.

Jeden z nich, jménem Igor, dělal brajgl. Včera totiž chlastal tequilu s Quidem. Do rána pak vypil whisky, pak rum a fernet. Nemaje fobie z toxikomanie chudák málem exnul.

Malý Marko, často přezdíváný Golem, je magnet na holky. Ač neuměl quickstep ani zdaleka, ač nikdy netančil twist, vždycky každou holku fiknul. Je furt samý sex, sex a sex.

Nejstarší z nich, původem gruzínek, Lado, gay už od pohledu, má IQ nenarozeného hrocha. Jednou si spletl stowattovou žárovku s plechovkou fazolí. Jako manifest své homosexuality nosí latexové boxerky.

A jestli jim ten pěkný bungalov nezbourali, dodnes v něm přebývají. Tequila teče proudem, se solí a kiwi. A Marko pořád hledá fenky, Lado na jukeboxu stále pouští Xanadu.

Upřesnění: u potoka

12. Zavolej orgovi

Už se vám to někdy stalo? Sedíte nad šifrou a nedokážete ji vyluštit. Pro tento účel pro vás orgové připravili nové speciální číslo. A to není jediná věc, která se mění! Lepší orgovská auta, rychlejší odpovědi na vaše otázky a o mnoho krásnější orgové se skutečnými vlasy! Nejsou to jen orgové, jsou to VAŠI orgové. Takže si zapamatujte nové číslo:

256157759852654751459954752758257154459251358357

Upřesnění: jihovýchodní roh plotu