

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy

Katedra divadelní vědy

Ročníková práce

Jak si hrají poutníci

Ludičnost svatojakubské cesty

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Poláčková, Ph.D.

Michaela Bartošková

Leden 2019

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Elišce Poláčkové, Ph.D. za veškerý její čas a energii při trpělivém vedení této práce.

Obsah

Úvod	4
Pravidla hry	5
Herní plán	5
Rekvizity.....	6
Ukazatele cesty – symbolika.....	7
Checkpointy.....	9
Hráč	11
Proč si poutníci hrají.....	11
Hráčská interakce	16
Falešný hráč.....	17
Závěr	19
Bibliografie	20

Úvod

Svatojakubská pouť existuje jako fenomén již několik set let. Už tento fakt je nesmírně lákavý pro potenciálního poutníka, jenž se na ni touží vypravit. Skutečnost, že se lidé již tolik let vydávají, aby tuto cestu podstoupili, působí až metafyzickým dojmem a nutí k hlubšímu zamyšlení. Skrývá se v tom tajemství, které se může povést odkrýt až po bližším prozkoumání. Vyjít na pouť znamená vydělit se z každodenního řádu věcí a vstoupit do světa s vlastními pravidly. Od obyčejného života se pouť, nejen ta svatojakubská, odlišuje místem a trváním. Stojí mimo proces bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, dokonce tento proces přerušuje. Odehrává se uvnitř prostorových a časových hranic s pevnou podobou podle přesného a závazného řádu a je možné ji absolvovat opakovaně. Pomáhá poutníkovi zažít určité napětí tím, že ho zavádí mimo běžný život. Poutník zakouší pocity povznesení a vzrušení, což mu působí radost a uvolnění. Na pouti platí daný řád, jenž je pro všechny poutníky bez rozdílu závazný. Ti se k vykročení na pouť uchylují z mnoha různých důvodů, v každém případě ji ale absolvují dobrovolně a stejně dobrovolně přijímají i daná pravidla.

Prostřednictvím stejných kategorií, které se — jak vidíme — dají dobře vztáhnout i na kulturní performanci¹ svatojakubské cesty, popisuje Johann Huizinga fenomén hry ve své knize *Homo ludens*.² Huizinga se zabývá principem ludičnosti, který je podle jeho názoru v lidském bytí zakořeněn odnepaměti a který dal vzniknout kultuře vůbec.³ Hra je podle něj funkce starší a původnější než všechny další výdobytky lidské kultury.⁴ Ludický princip má v sobě podle Huizingy každá lidská bytost, ale projevuje se i u zvířat. Z tendence „hrát si“ vyplývá tedy kultura, ale vlastně i veškerá realita, ve které/ktou žijeme.⁵

Ve své práci pojednávám o ludických aspektech svatojakubské pouti tak, jak jsem ji sama poznala: to znamená v přítomnosti, v 21. století, kdy jsem se svobodně rozhodla vykonat ji na základě vlastního přesvědčení (nikoli z náboženských důvodů – uvádím proto, že pouť nepopisuji primárně z křesťanské perspektivy). Cestu jsem podstoupila v roce 2016, putovala jsem francouzskou trasou z města Léon. Už tehdy jsem si všímala hravosti, kterou je cesta naplněna, k hlubší analogii s herními principy mě však přivedlo až následné studium divadelní vědy.

V této práci se tedy pokusím vystihnout paralely mezi hrou a svatojakubskou cestou. Budu zkoumat, jaké atributy hry jsou vlastní i svatojakubské pouti, a dále je interpretovat. K tomuto cíli využiji myšlenky z literatury Johanna Huizingy a dalších autorů,⁶ kteří se hrou a principy ludičnosti zabývali.

¹ Singer, M. *When a great tradition modernizes*. str. 71.

² Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 17, 19, 20, 21, 44, 182.

³ tamtéž. str. 69.

⁴ tamtéž. str. 156.

⁵ Ehrmann, J. *Homo ludens revisited*. str. 55.

⁶ Ehrmann, J. *Homo Ludens Revisited*.

Forst, G. N. *Frye Spiel: Northop Frye and Homo Ludens*.

Malaby, T. M. *Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience*.

Pravidla hry

V půdě hravosti má své kořeny také řád.⁷ Současná podoba svatojakubské cesty je ve své praktické rovině dobře organizovaná, představuje systém, kde platí určitý řád. To je jeden z nezbytných předpokladů pro chápání tohoto kulturního fenoménu jakožto herního systému svého druhu. Tento řád, který můžeme z hlediska ludičnosti chápat také jako určitý soubor pravidel hry, bude v hrubých obrysech popsán v následujících odstavcích.

Herní plán

Svatojakubská cesta má pět hlavních tras a všechny vedou do města Santiago de Compostela, nicméně celkový počet možných tras je několikanásobně vyšší. Hráči-poutníci vyráží na cestu během celého roku. Mohou se vypravit sami, po dvojicích či větších skupinách. Pro označení cesty se užívá španělského výrazu *camino* a následně dodaným přívlastkem se posléze specifikuje jednotlivá trasa. Tu si „hráč“ vybírá podle svých možností a preferencí a také toho, co si od „hry“ slibuje a co ho především baví. Někdo vyhledává v první řadě přírodu a klid, někdo zase ruch větších měst a památky. Dále se poutník-hráč rozhoduje s ohledem na obtížnost trasy, charakter krajiny, počet a dostupnost ubytoven nebo množství lidí, se kterými je možné se na trase setkat, protože někdo může mít strach ze samoty a další ji naopak vyhledává. Při volbě trasy nejvíc rozhoduje fyzická zdatnost „hráče“ a každá trasa má v tomto ohledu své nástrahy. Zásadním parametrem při výběru trasy je zvolený způsob přepravy, protože každá trasa není vhodná pro „hráče“ na kole či zvířeti, vozíčkáře nebo dětský kočárek. Velká část poutníků si trasu volí také podle toho, zda má ve své domovině moře, které se jeví jako velké lákadlo, pokud se v jeho zemi nenachází.

Také výchozí bod trasy si „hráč“ vybírá sám. Svou tradici má v tomto ohledu francouzské město Saint Jean Pied de Port, jež je začátkem nejfrekventovanější, tzv. francouzské cesty, *camino Frances*. Francouzská cesta tvoří uzlový bod většiny tras, jež se na ni napojují. Krajina francouzské cesty, dlouhé 780 km, je velmi rozmanitá a především proměnlivá, vede hustými lesy, horami, kopci s vinicemi, ale poutník se na ní setká i s méně malebnými úseky, kdy musí kráčet podél asfaltových silnic. V průběhu cesty se proměňuje přirozeně i náročnost: *camino Frances* vede přes Pyreneje a Leónské hory, váže se k němu tak hodně výškových výstupů a sestupů náročných pro kolena. Protože se na francouzskou cestu napojují další trasy, může se jevit jako nevýhodná kvůli davům lidí. Pro někoho ovšem může tato proměnná představovat naopak výhodu, protože se na svatojakubskou cestu vypravil kvůli poznávání nových lidí. Pro takové záměry je francouzská trasa nejideálnější.

Druhou nejčastěji volenou trasou je *camino del Norte*, dlouhá 830 km, která vede severním Španělskem kolem oceánu a napojuje se na *camino Frances* v městě Arzu. Nabízí výhled na oceán, ale zato méně ubytoven a častější rozmary počasí.

Za náročnější trasu je považována *camino Primitivo* (260 km). Ta začíná ve španělském městě Oviedo a vede po úzkých pěšinách, tudíž není určena cyklistům a z těchto pěti tras je nejkratší.

⁷ Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 14.

Další základní trasou je *camino Portugues*, která je 600 km dlouhá a je rozdělena na několik dalších tras napříč Portugalskem: nejkratší je centrální, přesto si poutníci častěji vybírají tu delší kvůli cestě po pobřeží. Výhodou je výhled na oceán a skutečnost, že se jako jediná z těchto základních cest nenapojuje na *camino Frances*, oproti tomu je nevýhodou terén tvořený převážně asfaltem, zato nenáročný: bez prudkých kopců, vedoucí vesnicemi a městy, zato s minimem zeleně.

Poslední trasa je *camino de la Plata* (1000 km), jejímž výchozím bodem je město Sevilla – cesta vede z jihu Španělska na sever do Astorgy, kde se napojuje na *camino Frances* a spolu s *camino Portugues* tvoří nejdelší trasy. V řadách jejích poutníků jsou nejčastěji zastoupeni Španělé, kteří svou volbu vysvětlují prostě: mají tak údajně skvělou možnost poznat vlastní zemi v co největším rozsahu – od jihu na sever s odbočkou na západ – a tvrdí, že se na oné trase vyskytuje nejvíce kulturního bohatství Španělska. Bohaté zastoupení Španělů znamená také dorozumívání se hlavně ve španělském jazyce, a člověk nehovořící španělsky si se svými „spoluhrači“ nemusí příliš popovídat, i kdyby chtěl.⁸

Jak bylo řečeno, většina poutníků z vnitrostátních zemí chtějí na své cestě spatřit moře,⁹ což je možné v případě, že si nevybrali cestu kolem pobřeží. Nabízí se totiž ještě varianta pokračovat dál ze Santiaga na 100 kilometrů vzdálené západní mysy Fisterra, tzv. Konec světa a Muxía.

Rekvizity

Ve svém výchozím bodu si poutník opatřuje poutnický průkaz/pas, tzv. *credencial*. Během cesty do něj sbírá razítka, díky nimž je mu v „cíli“ oficiálně přiznáno úspěšné dokončení pouti. Razítka je možné získat v kostelích, na farách, ve stravovacích zařízeních, a na zvláštních stanovištích podél jednotlivých tras, ale především v poutnických ubytovnách. Razítka nejsou jednotvárná, představují v pase rozmanitou obrázkovou mapu. Obecní ubytovny (viz checkpointy dále) mají unifikované razítko (je kulaté a na něm je vyobrazena mušle pod stříškou), ale každý kostel, restaurace a další mají své vlastní. Častým motivem je silueta poutníka (s velkým kloboukem, pelerínou a holí), mušle nebo postavy svatých, razítka se od sebe dále odlišují i barevně. Právě fakt, že razítka nejsou jednotvárná, udržuje „hráčovu“ motivaci sbírat je, a tedy jít, dál. Představují pro něj jednak drobné odměny za „vítězství“ v jednotlivých úsecích „závodu“, jednak je možné je při cestě ukazovat ostatním „hráčům“ a vyprávět si o nich, čímž se posiluje společenský a komunitní aspekt cesty (viz dále). Díky pasu se „hráč“ v neposlední řadě v myšlenkách vrací zpět na jednotlivá stanoviště a razítka v něm tak získávají funkci paměťové mapy, která nabízí přehled dosavadního průběhu cesty a umožňuje pocítit uspokojení z již projitých úseků a z něj načerpat sílu pro pokračování v cestě.

Někteří poutníci vnímají počet razítek jako indikátor jakéhosi svého poutnického kreditu a za razítky se ženou téměř fanaticky. Vysoký počet razítek v obecné rovině pomyslně

⁸ Vycházím z osobních zkušeností samotných Španělů, s kterými jsem po cestě na toto téma zavedla řeč.

⁹ K popisu jednotlivých tras, rozhodujících faktorů při výběru atd. jsem vycházela ze zkušeností dalších poutníků, s nimiž jsem navázala kontakt na cestě a následně i na internetovém fóru při psaní této práce.

zvyšuje hráčský kredit, čímž se posiluje „hráčova“ motivace k pokračování v cestě a sbírání dalších razítek. Poutníci po cestě navzájem srovnávají počty získaných razítek, čímž celý proces nabývá dalšího prvku hry – soutěž o vítěznou trofej, „hraje se „o“ něco. Cena může být symbolická nebo hmotná, může však mít též výlučně ideální hodnotu.“¹⁰ Tu představuje certifikát zvaný Compostela, tedy diplom za vynaložené úsilí, který poutník získá v Santiagu de Compostela a který dokládá, že poutník úspěšně vykonal svatojakubskou cestu. K obdržení této listiny musí poutník ujít minimálně 100 km pěšky nebo ujet 200 km na kole či 150 km na koni nebo oslu a následně to dokázat razítky v *credencialu*. Dotyčný si může vypomáhat pouze turistickými holemi. Je zakázáno se během posledních sta kilometrů přepravovat motorovými dopravními prostředky. Všechna tato pravidla slouží, podobně jako v klasické hře, k prevenci podvádění ve světě svatojakubské cesty a k odlišení poctivých od potenciálně nepoctivých hráčů (viz dále).

Sbírání razítek je „hrou“ i pro některé místní podnikatele, již před své podniky umísťují vývěsní štíty lákající poutníky k zakoupení některého z produktů za natištění razítka. Zbraní v tomto zápase jim jsou zvýhodněné nabídky pouze pro poutníky a nejčastěji se tak děje v kavárnách a bistrech. Místní podnikatelé mezi sebou takto zápasí o jednotlivé hráče-poutníky, kteří pro ně v sezóně představují nezanedbatelné procento klientely (což mimochodem odhaluje další, ekonomický aspekt cesty, který byl součástí náboženských poutí už od středověku). Odlišný přístup místních obyvatel je však patrný u poutnických stánků zvaných „donativo“.¹¹ Místní je budují nejčastěji u sebe doma, ale i různě po cestě. Jejich hlavní myšlenkou je drobně občerstvit poutníky a popovídat si s nimi. Jejich majitelé si za služby a natištění razítka nic neúčtují, ale jsou otevřeni symbolickému darování peněz na další udržování stánku. Jedná se zpravidla o velice příjemnou možnost, jak navázat bližší kontakt s místními obyvateli, což je jeden z důvodů, proč si některé typy „hráčů“ vybírají pěší pouť a ne jízdu na kole nebo na koni. Při setkání bývá zejména cítit zájem a radost z obou stran, „hráči“ se tak zapisují do všední reality místních.

Kromě toho jsou podél cesty vybudovávány také zcela jednoduché stánky s drobným občerstvením (nejčastěji ovocem) v podobě vyvýšených laviček (aby se k jídlu nedostala zvířata), jakýchsi krmelců pro „hráče“, z kterých si „vytahují“ nabízené pochutiny. Nikdo u nich nestojí a nevybírá peníze, nicméně jejich součástí bývá malá kasička. Ohledně výše příspěvku neplatí žádné psané pravidlo a záleží tak pouze na morálce a vděku poutníka, zda do kasičky přispěje a jak velkým obnosem.

Ukazatele cesty – symbolika

Trasy svatojakubské cesty mají precizně vypracovanou infrastrukturu, tedy značení, ubytování pro poutníky a také stav poutní cesty – ta se pravidelně kontroluje kvůli údržbě značení, jehož barvy blednou, značení přírodních materiálů rozfoukává vítr atd. Trasy jsou značené natolik dobře, že „hráči“ při cestě téměř nepotřebují používat mapu. Jako ukazatel

¹⁰ Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 75.

¹¹ V překladu do češtiny darování.

cesty slouží na všech trasách symbol poutníků putujících do Santiaga de Compostela, kterým je svatojakubská mušle neboli hřebenatka jakubská. Během cesty ji nacházíme v mnoha variantách na církevních i světských stavbách či na mostech. Ve městech bývají vsazeny v kovové podobě mezi dlažbu a také do asfaltu. Reálná hřebenatka doplňuje většinou i poutníkův oděv a plní funkci talismanu pro štěstí. Dalším symbolem cesty a ukazatelem směru je obyčejná šipka. Bývají často vyobrazeny v rovných liniích bez jakýchkoli ornamentů. Poutník je mívá každou chvíli v nejrůznějších obměnách, nejčastěji bývají znázorněny žlutou barvou na patnících, dále se objevují například naaranžované z přírodních materiálů nebo nakreslené v písku. Stejně jako mušle ukazují poutníkům správnou cestu do Santiaga a jejich výskyt je na všech trasách vysoce frekventovaný.

I navzdory preciznímu značení je ovšem možné se na cestě ztratit. Stejně jako musí být hráč v průběhu hry ve střehu, aby ho nezasáhl míč nebo aby nepřehlédl tah protihráče, musí i poutník neustále pátrat očima po ukazateli cesty a být pozorný. K udržení bdělého stavu přispívá stálý pohyb a napětí z dalších kilometrů, které má poutník před sebou a které jej přibližují vytčenému cíli. Ukazatele cesty vedou „hráče“ po herním poli kontrolované, podle předem daného vzorce, který je však poutník schopen nahlédnout až zpětně. V průběhu „hry“ pro něj část trasy, která leží teprve před ním, představuje především neznámo, které opět posiluje napětí ze „hry“, které „znamená nejistotu a naději. Je to snaha o uvolnění.“¹² Každé nejasně značené rozcestí „hráči“ zvyšuje adrenalin a nutí ho se rozhodovat, kudy povede své další kroky.

Vzdálenost od Santiaga v kilometrech je udávána na betonových patnících, jejichž výskyt je na všech trasách také velmi frekventovaný. Patníky vypadají všechny stejně, mění se pouze čísla na nich napsaná udávající počet kilometrů, které z daného místa zbývá ujít do cíle cesty. A protože dojít do Santiaga je pro „hráče“ jednou z hlavních met, patník se pro něj stává důležitým informátorem a jakýmsi společníkem při cestě, díky němuž neutuchá hráčský entusiasmus, protože je díky nim jasně patrný určitý posun. Patníky tak mohou působit jako „němí podporovatelé“, stojící kolem „trati“ a suplující role fanoušků, oznamují, že se cíl zase o něco přiblížil, a tím dodávají „hráčům“ potřebné mentální síly pro další cestu. Obzvláště útěšně mohou působit patníky na „hráče“ sólisty, kteří si z nich někdy udělají doslova kamarády, kteří jim při cestě obrazným způsobem fandí, alespoň v mém případě tomu tak bylo. V neposlední řadě pak podobně jako razítka v *credencialu* pomáhají „hráčům“ vytvořit si představu o jejich momentální poloze na trase. Na rozdíl od razítek, která cestu mapují ve zpětném pohledu, dávají patníky perspektivu při cestě vpřed a lze si díky nim představit, kolik kilometrů ještě zbývá do cíle.

Znázorněné kilometry mohou mít pro „hráče“ posilující, ale také demotivující účinky, což má vliv na další postup ve „hře“: patníky totiž ostendují tempo pochodu, a mohou tak působit výsměšným dojmem, například když si „hráč“ předem stanoví rychlost chůze a patníky mu ukazují, jak stanovenou rychlost splňuje, nebo nesplňuje. Mou osobní zkušeností je, že když jsem postupovala pomaleji, než bych si sama přála, snažila jsem se to

¹² Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 21.

vytěsnit z mysli, jenže patníky mi to neustále „posměšně“ připomínaly, a ovlivňovaly tak nejen mé tempo, ale i náladu.

Dalším symbolem svatojakubské cesty, s nímž se poutník setkává v průběhu každé z tras, je kříž. Opět se různí jeho podoba i materiál. Na cestě se vyskytují kříže amatérsky stlučené ze dřeva, smotané z proutí, ale i vertikálně postavené z kamenů, dále na zemi poskládané opět z kamenů, dřeva nebo rostlin. Pochopitelně se na cestě nachází i spousta profesionálně vyrobených křížů. Jeden z nejvýznamnějších na francouzské trase je Cruz de Ferro. Stojí na vrcholku kopce, sestavený z velkých i drobnějších kamenů, které stále přibývají, protože je poutníci přinášejí ze své země na důkaz úmyslu vykonat pouť. Tímto způsobem se „hráčův“ běžný život propojuje se světem cesty a navždy v něm nechává sice drobný, ale trvalý otisk. Vedle pomyslné nehmotné oběti v podobě útrap a odříkání tak „hráč“ věnuje cestě i oběť hmotnou, která může být chápána jako metafora jeho vztahu ke *caminu*, který se nevyčerpává dokončením pouti, ale naopak přetrvává.

Checkpointy

Když si chce poutník odpočinout a klidně přečkat noc, má k dispozici tři varianty. Může si nést vlastní stan či pouhou plachtu, kterou šikovně naaranžuje, aby ho neobtěžoval déšť, vítr atd. Druhou variantou je přespávání volně v přírodě s jediným záměrem nezmoknout – poutník-hráč v takovém případě pátrá po jakékoli formě přístřešku a je často nucen improvizovat. Jako nejpohodlnější útočiště k odpočinku slouží však poutnické ubytovny zvané *albergue*. Při výběru způsobu přenocování hraje důležitou roli, jakou „hru“ poutník-hráč na cestě rozehrává a opět, těchto typů hry je spousta. Máme tu hráče „solitéry“ nebo hráče „extroverty“, hráče „bavič za každé situace“, kteří se rádi obklopují svými „spoluhráči“, dále pak hráče „upřednostňující komfort“, hráče „toužící po teplé večeři“ atd. Každý má ve svém výběru a přístupu k ubytovnám vlastní klíč, jenž se často odvíjí od vlastního způsobu „hraní“.

Albergue se dělí na obecní, jež zřizují města či vesnice, a soukromé, vlastněné místními podnikateli. Podoba ubytoven je různá, jejich vzhled často určuje právě soukromá či obecní příslušnost a od toho se odvíjí také jejich kapacita. Některé mají více místností po čtyřech postelích, další zase velkou místnost pro padesát osob, proto je u každé *albergue* vždy jiný prostor pro navazování kontaktů. Obecní ubytovny jsou unifikované, stejně jako poplatek za přenocování v nich. Soukromé ubytovny bývají dražší, ale zato poskytují lepší zázemí a vřelejší přístup k poutníkům. Fakt, že je ubytovna soukromá však ještě nemusí nutně znamenat, že se tam poutníkům dostane většího luxusu. Ty opravdu drahé mohou nabízet soukromí v jednolůžkových pokojích (při této variantě tak poutník-hráč získává soukromí a ztrácí dočasně kontakt se „spoluhráči“, tím se tedy na určitou dobu vzdaluje i celému hernímu systému), ale laciné soukromé ubytovny představují standard obecních ubytoven, i skromnější, například spaní ve stodole s dvaceti lůžky.

Další rozdíl mezi soukromou a obecnou ubytovnou spočívá v přístupů *hospitaleros*, neboli vlastníků a pracovníků soukromých ubytoven, a vlastníků ubytoven obecních. *Hospitaleros* vytvářejí přátelskou atmosféru a nabízí „hráčům“ společnou večeři, rady a družbu, zatímco v obecných ubytovnách přijímají „hráče“ téměř mlčky, stroze se přidělí nocleh a zaměstnanec se s poutníkem víc „nevybavuje“.

Dále je možné ubytovat se za dobrovolný příspěvek v kostelích či na farách. Nevšimla jsem si, že by si poutníci-křesťané cíleně vybírali spíše tento typ ubytování (protože nejsou tak frekventované), nicméně má ze všech představených typů podle mé zkušenosti nejvíce výhod. Vždy mě tam přijali o poznání vřeleji než v obecní *albergue* (ale srovnatelně s některými soukromými *albergue*), zajímali se a více si povídali, atmosféra tak byla daleko příjemnější oproti „sterilitě“ obecních ubytoven. Možnost osobního kontaktu se zřizovateli a zaměstnanci církevních ubytoven tak představuje vedle kontaktu se „spoluhráči“, o kterém budu mluvit dále, další sociální rovinu svatojakubské cesty.

Počet ubytoven ve městě či vesnici není daný žádným obecným nařízením. Spousta vesnic nenabízí žádnou ubytovnu, nebo třeba jen jednu, tudíž pak nastává boj o místa ke spaní. Jakmile je kapacita ubytovny plná, musí „hráč“ pokračovat po své trase k další ubytovně. Kvůli tomuto systému je hráč-poutník, stejně jako hráč v karetní či jiné soutěžní hře, nucen vytvořit si v tomto směru určitou strategii a držet se jí. Nejjednodušší taktika, u které je úspěch téměř vždy dopředu zaručen, je vyrazit na cestu v brzkých ranních hodinách. Někteří „hráči“ tak vstávají už před čtvrtou hodinou ranní, aby ještě před obědem měli své místo na spaní jisté. Jak již bylo řečeno, „hráč“ putuje bez mapy, řídí se pouze ukazateli, a neví tedy, jak daleko se nachází další ubytovna. Tak začíná zápas o nocleh, kdy musí „hráč“ předejít své soupeřky. V případě že do večera nesežene nocleh, je nucen improvizovat a vytvořit si vlastní místo na spaní. Hráč-poutník je tímto vybuzen k vyššímu výkonu hned několika způsoby: v první řadě s ostatními „spoluhráči“ zápasí o suché a teplé místo na spaní. Vypořádává se však také se svým slábnoucím tělem a případnou bolestí, které se v daný moment nesmí podřít. Musí naopak často právě v takové chvíli ještě přidat na rychlosti, aby jej ostatní „hráči“ nepředejli, a „nevyhráli“ tak poslední volné místo na spaní. Tělesnou bolest a únavu přebíjí nervozita a napětí. Stoupá adrenalin a „hráči“ zní v hlavě otázka, zda se mu podaří ukořistit nocleh, a pokud ano, tak za jak dlouho. V ubytovnách se „hráči“ následně prokazují poutnickým pasem, a za symbolickou částku získají spolu s razítkem i nocleh.

V ubytovnách je „hráč“ nevyhnutelně vystaven přímému kontaktu s dalšími „hráči“. Vyměňují si své zážitky z cesty-hry a především důvody, proč ji vůbec započali. Mohou mezi sebou srovnávat jednotlivé přístupy ke „hře“, což může následně ovlivnit i jejich vlastní přístup k tomu, co prožívají. Například v případě nepříznivého počasí, ve kterém je další postup na trase nebezpečný, se začnou „hráči“ štěpit na skupiny, to znamená například na ty, kteří se rozhodnou popovzít se autobusem, na zatvrzelé vytrvalce a v poslední řadě na ty, které netlačí čas a setrvávají na jednom místě v čekání na lepší podmínky.

Při cestě panuje mezi „hráči“ obecně přátelská atmosféra, v ubytovnách však ještě dále graduje. Společná „hra“ účastníky stmeluje a mají díky ní nespočetně podnětů k hovoru.

„Hráči“ celkově vytváří na svatojakubské cestě jakési společenství, které je semknuté, ale právě jednotlivá stanoviště, mezi něž se řadí na nejdůležitější místo ubytovny, nabízí nejvíce možností ke společnému strávení času. Dalším důvodem specifické atmosféry na ubytovnách je situace pauzy ve „hře“. Jakmile „hráči nehrají“, mohou se více uvolnit a být sami sebou, neženou se za dalším stanovištěm a body, a jsou tak otevřenější družnému hovoru s ostatními.

Hráč

Poutníkem na svatojakubské cestě se může stát každý, kdo chce. Zdánlivé překážky jako například vysoký věk, nemoc či tělesný handicap nemusí být ve skutečnosti rozhodující vzhledem k dostatečně minimalisticky nastaveným požadavkům pro získání poutnického certifikátu. Klíčovou roli v tomto ohledu hraje motivace, od níž se následně odvíjí touha překonávat vlastní limity. Na cestu se vypravují vozíčkáři, rodiče s několikaměsíčními dětmi, staří lidé a další. Ačkoli tyto typy účastníků na první pohled nevyhlíží jako potenciální „hráči“, jsou s to s přehledem cestu dokončit.

Huizinga líčí výjimečné postavení hry jako zvláštního a vlastního světa. Hráč je dočasně odtržen od obvyčejného života, čehož si je vědom. Odlišnost a tajemnost hry se nejčastěji projevuje maskováním, to znamená, že maskovaný hraje jinou bytost¹³ (poutnické oblečení a propriety se liší od jejich běžných oděvů) a spolu s dalšími vytváří společenskou skupinu, která je obklopena tajemstvím, k němuž může naplno proniknout pouze její přestrojený účastník, který dočasně uniká běžnému životu.¹⁴

Proč si poutníci hrají

Ludický princip podle Huizingy vychází z lidské přirozenosti, pramení z touhy po zábavě, vítězství, cti a dalších pocitů. Huizinga popisuje hru jako funkci, která je vrozená a jejímž prostřednictvím člověk dosahuje oné zábavy, vítězství, cti atd.¹⁵ Během hry prožíváme momenty zvýšeného dojmu estetičnosti a uvědomujeme si, že jsme překvapeni nečekanou blažeností, již nám hra přivodila. Přesně v takových chvílích vkládají lidé do aktivity své nejlepší schopnosti.¹⁶ V pohledu na hru se ovšem od vydání Huizingovy knihy *Homo ludens* značně pokročilo a dnes je již bráno jako fakt, že podstata hry nespočívá pouze v zábavě, potěšení a dalších pozitivně laděných pocitech, ale že ji mohou provázet i negativní emoce, jako například u gamblingu pocity zmaru či selhání, a že hra může být také produktivní stejně jako práce.¹⁷ Vážnost hry jí nikterak neubírá na hravosti.¹⁸ Dále T. M. Malaby poupravil Huizingův předpoklad, že ve hře nemůže být v sázce něco skutečně

¹³Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 23.

¹⁴tamtéž. str. 24.

¹⁵tamtéž. str. 109.

¹⁶Forst, G. N. *Frye Spiel: Northop Frye and Homo Ludens*. str. 75.

¹⁷Malaby, T. M. *Anthropology and play: The Contours of Playful Experience*. str. 205.

¹⁸Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 234.

důležitého.¹⁹ Na svatojakubské cestě dává „hráč“ v sázku především vlastní zdraví (pokud není na režim delší chůze s těžkým batohem zvyklý) a čas, který jinak běžně investuje do zajišťování financí pro své živobytí.

S hrou je neodlučitelně spojena radost a zábava, k níž se váže úleva a odplavení stresu. Také „hráč“ na svatojakubské cestě prožívá radost s každým drobným či větším úspěchem. Pocitům radosti dále napomáhá tělesná aktivita při chůzi, protože pohybem se vyplavují endorfiny, které navozují pocit štěstí. Nálada hry je ze své podstaty nestabilní, mění se v závislosti na průběhu hry a na tom, jak změny ve hře ovlivňují hráčův přístup k ní. V následujících odstavcích vycházím kromě literatury také z vlastního pozorování a diskuzí s poutníky.

„Hráč“ se sice na cestě stává pánem svého času, ale trasu cesty, počasí a své tělo v reakci na podmínky cesty nijak neovlivní. „Hra je vystoupením do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí.“²⁰ Na svatojakubské pouti můžeme pozorovat řadu faktorů ovlivňujících poutníkovu náladu. Je možné je rozdělit na nahodilé a poutníkem generované: nahodilými jsou ty neovlivnitelné, jako je například počasí, bolest, plná noclehárna atd. K překonání všemožných rozmarů těla, počasí i cesty si může „hráč“ pomoci různými nástroji, a svou náladu tak ovlivňuje do velké míry sám. Každý si vytváří vlastní systém „ulehčovacích“ mechanismů, které mu pomáhají překonávat problémy, po kilometry je testuje a piluje. Některé si „hráč“ přináší ze svého běžného života (pití kávy, cigareta na uklidnění atd.), jiné zkonstruuje až na svatojakubské cestě. Ze zkušenosti jak mé, tak i dalších poutníků, vyplývá, že během dlouho trvající chůze v tichu pomáhá k rozptýlení jakýkoli zvukový doprovod, ať už vydávaný samotným poutníkem nebo nějakým pomocným předmětem. Nejúčinnější je zpívat nebo si pouze broukat a vydávat do kroku zvuky, dalšími osvědčenými rozptylujícími metodami jsou fotografování, zastávky na kávu, opakování oblíbených citátů a vlastní motivace. Jako další účinnou metodu shledávám různé slovní hry, které poutník rozehrává „sám se sebou“. Je to pak jakási hra ve hře a především prospěšné „cvičení“, kdy se člověk znovu učí bavit pouze sám sebe, což je v dnešní době, kdy neustále utíkáme „od sebe“ za zábavou z jiného zdroje, prospěšná dovednost.

Mezi povolené „ulehčovací“ nástroje se pak řadí například i dopravní prostředek (v případě, že jej využije dál než 100 km od Santiaga) nebo ochrana před deštěm v podobě pláštěnky.

Jak jsme ukázali dříve, pouť představuje určitý typ oběti, jež má pro člověka, který se na ni vydává, vnitřní smysl. Kvůli tomuto smyslu je poutník ochoten během cesty obětovat pohodlí vlastního těla i ducha. Přibližování tomuto smyslu pak funguje jako jakési cestovní palivo, které člověka nutí pokračovat v cestě, i když mu fyzické síly docházejí. Smysl pouti je pro každého člověka individuální, přesto je možné pokusit se sledovat určité vzorce nebo obecné koncepty, které se ve vnímání cesty projevují napříč „hráčským“ spektrem. Svatojakubská cesta může dát poutníkovi do budoucího života spoustu ponaučení, poznatků

¹⁹ tamtéž. str. 209.

²⁰ Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 17.

obecných, ale i o sobě samém, stejně jako u hry však její podstata spočívá ve výměně něco za něco.²¹

Poutníka na cestě pohání **motivace** a očekávání a jsou velmi různorodé. Jako první zmiňuji, kvůli její tradici, motivaci křesťanskou, která je v západním křesťanství přítomná od 10. století. Tehdy se vykonání cesty k ostatkům apoštola Jakuba řadilo mezi jednu z povinností každého křesťana. Pouť byla výrazem zbožnosti a prostředkem k očištění a pokání. Počet poutníků-věřících od středověku sice klesl, ale doplňují je husté řady poutníků nevěřících. Pouť jako hra je nyní otevřená každému, kdo se chce stát její součástí, a připravená každému něco nabídnout – zdaleka to již nemusí být jen splnění náboženské povinnosti.

Motivací pro vstoupení na cestu je mezi hráči-poutníky nepočítaně. Je ovšem možné říct, že u každého, kdo se rozhodne vzdálit od svého všedního života a vypravit se na pouť, hraje velkou roli naděje. Každý poutník si s sebou nese svou vlastní: může to být naděje, že si konečně něco rozmyslím či vyřeším sám v sobě, že se od něčeho odpoutám, zažiju konečně něco nového – jednotlivých „nadějí“ je nekonečně mnoho. Mnoho lidí si pouť vybere jako cestu pokání. Vidina odpuštění a vykoupení z vlastních hříchů představuje zásadní proměnnou v jejich očekávání toho, co by jim pouť mohla dát. Velkou roli pro mnoho z nich pak hraje také touha dokázat si, že jsou schopni vlastními silami překonat alespoň onu sto kilometrovou vzdálenost, a tím mnohdy i sebe samotné.

Určité procento poutníků je tvořeno lidmi, kteří mají ryze sportovní a vytrvalostní ambice, a cesta pro ně představuje především fyzickou výzvu. Svě tělesné limity si v průběhu trasy ověří pěší chodec, cyklista i jezdec na koni. Zdolání svatojakubské cesty je dále skvělou příležitostí poznat cizí kraj, a protože hlavní trasy vedou hned třemi zeměmi, skýtá cesta skutečně mnoho prostoru k poznávání. Jedná se o neobvyklý způsob cestování, který je v dnešní době, kdy určitá část bohaté západní společnosti hledá alternativu klasické zájezdové turistiky, pro ledaskoho atraktivní už proto, že v dnešní době není zvykem vypravovat se na pěší poutě. Podobným způsobem popisuje motivaci pro hru i Huizinga, když odkazuje k teoriím H. Zondervana²² a F. J. J. Buytendijka²³, již považují hru „za nevinné odreagování škodlivých pudů, za nutný doplněk příliš jednostranně zaměřené činnosti nebo za aktivní uspokojování nesplnitelných přání, a tím za udržování pocitu osobnosti.“²⁴

V průběhu cesty-hry pak hráče pohání zejména **napětí**, o němž jsme mluvili výše a jež funguje jako pomyslné palivo doplňující energii „hráče“. „Napětí určuje vědomí hodnoty a důležitosti hry, a jakmile náležitě zesílí, dává hráči zapomenout, že vůbec hraje.“²⁵ Růst napětí dokáže vyburcovat hráčovy fyzické možnosti do sfér, kterých si do té doby nebyl vědom. „Podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti: jeho tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip,

²¹ Ehrmann, J.: *Homo ludens revisited*. str. 14.

²² *Het spel bij dieren, kinderen en volwassen mensen*, Amsterdam, 1928.

²³ *Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften*. Amsterdam, 1932.

²⁴ Huizinga, J.: *Homo ludens*.. str 10.

²⁵ tamtéž. 76.

odvahu a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.“²⁶

Člověk se tak může hře oddat celou svou bytostí a vědomí, že se jedná pouze o hru, může být úplně zatlačeno do pozadí. Napětí navíc nejen zesiluje potěšení ze hry, ale souvisí i s další Huizingovou herní kategorií, s riskováním: „Podstatu hráčského postoje tvoří riskování, vratké vyhlídky na výhru, napětí, nejistota o výsledku.“²⁷ Všechny tyto aspekty hry dobře vystihují způsob, jakým většina poutníků – třebaže většinou nevědomky – přistupuje ke své účasti na pouti. Nejistota je na svatojakubské cestě všudypřítomná. Ve hře i na pouti stále zaznívá otázka, zda se „to“ podaří, zda se dostaví kýžený výsledek. „Hráč“ každým dnem nastupuje nejistou cestu, kdy neví, co může očekávat, a je nucen improvizovat. Hra lidi baví, protože při ní nastávají neočekávané a nevšední situace, které jsou nuceni ihned bez přípravy řešit. Při svatojakubské cestě to může být situace, kdy „hráč“ nesežene místo na spaní, zradí jej vlastní tělo nebo ho zastihne bouře v horách a nemá se kam schovat a podobně. Započít pouť je pokaždé risk, který se nemusí vyplatit. Mnoho lidí zradilo již po pár kilometrech vlastní tělo. Pak se nabízí varianta rekonvalescence a vyčkávání, nebo úplného opuštění cesty.

Rozhodnutí vykonat pouť s sebou také, jako při účasti na – například karetní – hře, nese jisté **vkklady**. V první řadě jsou to pochopitelně finanční náklady na dopravu a vybavení, které mohou „propadnout“ v případě, že poutník není schopen cestu vykonat. Zato investice do získání tělesné zdatnosti nutné k vykonání cesty se může projevat ještě dlouho po skončení „hry“ v podobě dobré tělesné kondice. Stejně tak se ale „hra“ nemusí vyplatit a může být zdrojem táhlých zdravotních problémů. Člověk do pouti dále investuje také volný čas, který si často vyčlenil na úkor svých povinností doma. Celé úsilí dokončit pouť pak posiluje spolu s napětím „zda sázky nepropadnou“ i naděje – Huizingovými slovy očekávání. To hraje zásadní roli už při samotném rozhodování o vykročení na pouť a pohání poutníka během celé cesty až do cíle.

Již jsme mluvili o tom, že ve hře, stejně jako na cestě, je důležitý její cíl – trofej – **výhra**, podle Huizingy důležitý aspekt hry, o nějž podvědomě stále usilujeme, jak to vyplývá z lidské přirozenosti.²⁸ Jako nehmotná trofej se dá označit samotný „otisk“ svatojakubské cesty v mysli poutníka-hráče, ať už pozitivní či negativní. Hra-cesta se může stát vysoce intenzivním zásahem do lidského vědomí i podvědomí, jejíž účinky nemizí ani po jejím skončení. Podle Huizingy je při každé hře důležité, že člověk může ukázat své vítězství i ostatním. Vyhrát může znamenat také ukázat se na konci silným, což je často cíl poutníka-hráče, jenž si chtěl na cestě ověřit své schopnosti. Takto prokázaná převaha má sklon rozšiřovat svou platnost v převahu v obecném smyslu, čímž poutník získává něco víc než jen požitek ze hry samotné – což potvrzuje také Huizinga.²⁹

Hráči-poutníci vítězí v momentu, kdy splní požadavky, které sami na sebe kladou okamžikem vykročení na cestu. Tyto požadavky mohou být tělesného i duchovního

²⁶ tamtéž. str. 22.

²⁷ tamtéž. str. 76.

²⁸ Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 108.

²⁹ tamtéž. str. 74.

charakteru. Vítězem se ovšem (logicky) nestává každý. Pro někoho znamená vítězný cíl dojít do Santiaga, pro dalšího to může být překonání jakéhokoli problému na cestě. Vytyčení si individuálního cíle souvisí s motivací, proto se nabízí nekonečné množství individuálních vítězství v závislosti na tom, z jakého důvodu se poutník na cestu vydává. Největší výhrou pouti je ovšem podle mého názoru pocit jiného bytí. Poutníkův životní rytmus se zpomalí, díky čemuž začne nejen odlišně přemýšlet, ale často teprve v té chvíli skutečně přemýšlet začne. Pozoruje věci kolem sebe, soustředí se na dosud přehlížené. Proměňuje se jeho vztah k ubíhající krajině, kterou má na pouti čas sledovat. Pocit závislosti člověka na přírodě je intenzivější, čímž se zvyšuje nebo vytváří poutníková pokora k tomu, co ho přesahuje. Každodenní rutina, které předtím člověk příliš nedbal, jako například východ slunce, se pro poutníka může stát významnou záležitostí. Člověk poznává lépe sám sebe a učí se, jak se o samotě nenudit. Odhaluje a doceňuje tím nejen vlastní vynalézavost, ale také své tužby. Pouť ukazuje poutníkovi míru svobody, kterou může ve svém životě zakoušet, ale kterou často patřičně nevyužívá. Díky cestě tak člověk často poprvé v životě zažívá pocit, že je svým vlastním pánem, a na chvíli se vyvazuje ze svých povinností daných jeho sociální rolí nebo rolemi v běžném životě.

Svou roli u některých poutníků hraje zcela jistě také **agonální instinkt**, touha zvítězit v zápase, ať už je pojímán jakkoli.³⁰ Poutníci mezi sebou pochopitelně nebojují ani nezávodí v pravém slova smyslu (ačkoli závod o volný nocleh se této podstatě blíží), přesto se na pouti tento instinkt objevuje ve formě touhy překonat jiné. „Trvalým důsledkem vítězství je čest, vážnost. Zpravidla je však již při stanovení hry spojeno s výhrou něco víc než jen čest.“³¹ Úspěšný hráč si soutěžením vysluhuje prestiž a pocit převahy.³² Touha zvítězit, porazit ostatní „spoluhráče“, se vztahuje i k jiným lidem než jen těm na cestě, a to i k těm, kteří se na cestu nevydali, i když třeba chtějí, ale ještě si nenašli dostatek volného času, neodvažují se, nejsou na tom dobře fyzicky atd. Každý poutník se po návratu domů setká alespoň s minimální mírou pochvaly od svých blízkých a těch, kdo jeho cestu sledovali. Ti totiž často považují vykonání poutě za úspěch a po celý průběh poutníkovy cesty plnili úlohu jakýchsi povzbuzujících fanoušků, kteří s ním cestu sdíleli, třebaže se jí přímo neúčastnili. Po skončení cesty reflektují „hráčův“ výkon a komentují překážky, které jej potkaly.

Zhmotněnou trofej se pak pro „hráče“ stává samotná Compostela. Výdejna listiny se nachází nedaleko od katedrály a k zápisu a jejímu následnému vyzvednutí je většinou nutné vystát frontu. Ve výdejně probíhá oficiální zapsání příchozích poutníků, díky čemuž jsou následně přečtena jejich jména a národnosti při mši v katedrále, což má hodnotu zejména pro věřící poutníky, pro které má mše význam jako rituální zakončení poutě.

³⁰Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 75.

³¹tamtéž. str. 75.

³² tamtéž. str. 74.

Hráčská interakce

Poutníci na svatojakubské cestě představují určitý druh společenství, které se zakládá jak na pravidlech cesty, tak na pocitu lidské blízkosti a pospolitosti. „Hra je nezbytná pro společnost vzhledem k smyslu, který je v ní obsažen, vzhledem k svému významu, své projevové hodnotě a duchovním a sociálním vazbám, které vytváří: zkrátka jako kulturní funkce.“³³

Všechny „hráče“ spojuje v první řadě dodržování pravidel „hry“, která nikdo další mimo ně nezná. Jak říká Caillois, potěšení hráčů pramení mimo jiné z možnosti odlišit se od ostatních.³⁴ Hlavním pravidlem a symbolem poutě je poutnický pozdrav a zároveň přání dobré cesty „buen camino“.³⁵ Je zavedeným pravidlem se takto pozdravit s každým člověkem, kterého během svatojakubské pouti potkáte, ať už se jedná o poutníka, či místního. Pozdrav zajišťuje interakci mezi všemi účastníky „hry“ a bourá hranice neznáma, které jsou při kontaktu s cizím člověkem obvykle poměrně vysoké. V běžném životě není obvyklé zdravit každého člověka, jenž se objeví v našem zorném poli, naopak se lidé často vyhýbají už jen očnímu kontaktu, tudíž pak logicky nedochází ani k verbální reakci. Na svatojakubské cestě se ovšem nachází v naprosté většině pouze účastníci „hry“, ať už samotní „hráči“ nebo organizátoři, tím myšleno místní obyvatelé. Všichni jsou součástí jednoho „herního“ systému a cítí jistou sounáležitost, takže díky tomu ztrácí „hráči“ zábrany či stud a nezdráhají se oslovit jiného, dosud neviděného „hráče“, protože k sobě určitým způsobem patří. Pozdrav tak především spoluvytváří dojem bytí uvnitř uceleného systému, jímž svatojakubská cesta je. Pomáhá také definovat začátek a konec „hry“, protože po dokončení poutě už se „hráč“ nezdraví s ostatními. I když je i nadále na první pohled zřetelné, že se jedná o účastníky stejné „hry“ (např. kvůli velkým batohům, chodeckým hůlkám, a samozřejmě výše zmíněné mušli), ukončením cesty se postupně vytrácí pocit sounáležitosti. Tento jev jasně dokazuje vymezené hranice svatojakubské poutě jakožto hry, po jejím skončení se proměňuje status „hráče“ na status „obyčejného člověka“, který hru dohrál, odjíždí domů, a tak se navrácí do režimu běžného mimoherního života. Dokud se však „hraje“, jsou k sobě, dle mého názoru, „hráči“ vnímavější, ochotnější pomoci a jsou celkově pozitivnější, než jsme zvyklí u lidí v běžném životě. Vyplývá to ze samotné podstaty ludičnosti, díky které se člověk dokáže ponořit do hry a vzdát se od svých běžných návyků a rituálů, starostí a celkově způsobu života. Pocitu větší mezilidské blízkosti v této „hře“ přispívá také spontánnost: při cestě se „hráč“ alespoň pozdraví s každým procházejícím/projíždějícím člověkem, což může následně vykrystalizovat v konverzaci a další úrovně navazování mezilidských vztahů.

Družení se s cizími lidmi má na svatojakubské cestě velice odlišné podoby od stejného procesu v domácím prostředí. Někdo by mohl namítnout, že tento jev provází cestování a poznávání nového prostředí obecně. S tím lze jedině souhlasit, přesto je navazování kontaktů na svatojakubské cestě něčím, co přesahuje běžnou zvědavost a otevřenost způsobenou

³³ tamtéž. str. 19

³⁴ Ehrmann, J. *Homo ludens revisited*. str. 7.

³⁵ V překladu do češtiny znamená šťastnou cestu.

pouze cizím prostředím. „Jako posvátný úkon může hra sloužit dobru skupiny, avšak jiným způsobem a jinými prostředky, než jsou ty, které směřují bezprostředně k dosažení životních potřeb.“³⁶ Na svatojakubské cestě jsou totiž všichni součástí stejného systému a společenství: většinou (viz kapitola falešný hráč) se řídí stejnými pravidly, čímž vytváří komunitu, která má společný cíl, a tím při každém individuálním setkání už od začátku i společná témata k hovoru. Interakce mezi „hráči“ může mít přesah i do života mimo „hru“, kdy jsou spolu i po skončení cesty nadále v kontaktu. Svatojakubská cesta tak přináší unikátní možnost sdružování lidí z odlišných kultur a sociálních vrstev, kteří by se jinak nejen nemuseli potkat, ale především by se spolu pravděpodobně ani nedali do řeči kvůli všemožným rozdílům či předsudkům, protože stejně jako ve hře, i na svatojakubské cestě se mažou všemožné rozdíly, které nás definují v běžném životě. Hráči v „jednom týmu“ se snaží sjednotit, nosí stejné dresy a nezáleží na jejich bohatství, profesi, vyznání či vzdělání.³⁷

Falešný hráč

Ve svatojakubské pouti se objevuje také obdoba falešného hráče, jak jej popisuje Huizinga: „Hrát falešně je něco docela jiného než kazit hru. Falešný hráč předstírá, že hraje hru, a zdánlivě uznává čarovný kruh hry.“³⁸ Jedná se o hráče-poutníka, jenž nerespektuje stanovená pravidla hry, ale pomáhá si vlastními berličkami a všemožně si podmínky ulehčuje. To sice není zakázané, ale jde o neetické jednání, které ruší samotnou podstatu hry. „Skutečná kultura vyžaduje vždy a v každém směru fair play. Ten, kdo kazí hru, porušuje kulturu samu. Má-li být tento herní obsah kulturně tvořivý nebo má-li kulturu podporovat, pak musí být čistý.“³⁹ Pro označení svatojakubských falešných „hráčů“ se zavedl termín *turisgrinos*.⁴⁰ Slouží k označení lidí, již cíleně vykonají pouze posledních 100 km jakékoli trasy vedoucí do Santiaga, a to specifickým způsobem: každý den je na ranní výchozí bod přiveze autobus, který je po nachozených kilometrech odpoledne vyzvedává a odváží na ubytování. Oproti ostatním poutníkům nesou jen drobný batoh s občerstvením a pitím. Jejich zbylé vybavení se mezitím dopravuje autobusem na další ubytování. *Turisgrinos* se většinou ubytovávají v hotelích, kde je více soukromí a vyšší standard. Řady těchto lidí tvoří převážně senioři a tento způsob „hry“ volí nejspíš kvůli zdravotním omezením, takže jsou Huizingovými falešnými hráči jen v technickém smyslu, ale ne v tom etickém.

100 km daleko od Santiaga se v každém případě sbíhají dva odlišné herní systémy, které jsou spolu nuceny koexistovat. Každý systém má přitom svá vlastní pravidla, podmínky i účastníky. Na jedné straně stojí systém zastoupený „hráči“, kteří si nesou všechny své věci sami, nevyužívají k přepravě po celou dobu žádné motorové prostředky a zkrátka se nesnaží

³⁶ Huizinga. J. *Homo ludens*. str. 20.

³⁷ tamtéž. str. 267.

³⁸ tamtéž. str. 22.

³⁹ tamtéž. str. 286.

⁴⁰ Výraz vznikl spojením dvou španělských slov. Slova *peregrino*, které znamená v překladu do češtiny poutník a slova *turista*.

cestu si ulehčit. Druhý systém pak zastupují falešní hráči-*turisgrinos*, kteří sice dodržují pravidla „hry“, ale všemožně si je ohýbají. Přesto je musí ostatní respektovat. „Hráčská společnost falešnému hráči odpouští snadněji než tomu, kdo kazí hru.“⁴¹ Protnutí dvou systémů, které mají totožné zakončení, avšak jiný průběh, se může stát podhoubím nevráživosti ze strany znevýhodněné skupiny. Vykonání svatojakubské poutě se stalo nástrojem masivního turismu a vydělávání peněz s propracovaným řádem. Ten se podle většiny „pocitivých“ poutníků na pouti objevil nepřírozně a ruší její zaběhnutý řád. Panuje představa, že jakmile si někdo uzpůsobuje pravidla hry, bere tím i ostatním hráčům motivaci hrát fair play. Mezi účastníky tak dochází k závisti, která se může projevit naschvály a záští.

Podstata hry se navíc přítomností *turisgrinos* mění nejen pomyslně, ale i prakticky, protože se 100 km od Santiaga trasy zahušťují a stávají se herním polem pro strkání a závodění. Každého „hráče“, jenž vycházel na místě alespoň 120 km vzdáleném od Santiaga, taková změna prostředí ovlivňuje a zásadně se tím pro něj mění charakter cesty: poutník záměrně zrychluje nebo zpomaluje tempo, čímž se vyrovnává s přeplněnou magistrálou, ve kterou se poslední úsek cesty kvůli masám poutníků-turistů transformoval.

Dnešní podoba poutnictví i samotné pouti do Santiaga se samozřejmě velice odlišuje od té původní, středověké. Poutníci si postupně různými prostředky cestu zlehčovali, čemuž přispívali i místní obyvatelé vystavováním obchodů a stravovacích zařízení. Poutnický fenomén jim často slouží jako zdroj obživy a zejména v odlehlých vesnicích jsou místní na poutnicích mnohdy existenčně závislí. Sami Španělé tak do principu pouti vnáší prvky konzumu, vydělávají na ní, a to stále vynalézavějšími způsoby. Na průběh hry mají nakonec vždy vliv všichni, kdo jsou do ní jakkoli zapojeni: tvůrci pravidel, samotní hráči, přihlížející, i náhoda.

⁴¹ Huizinga, J.: *Homo ludens*. str. 22.

Závěr

Tato práce mě přivedla k přemýšlení o ludičnosti obecně jako nikdy předtím: jak moc je součástí kultury, jak by bez ní kultura vlastně vůbec vypadala, respektive byla by to ještě kultura, jaké úrovně by taková civilizace bez hravosti dosahovala? Huizinga dává trefně do souvislosti kulturu s hrou následovným způsobem: „Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ve hře“.⁴² Překvapuje mě, jak málo si lidé herní principy ve svém životě uvědomují, jak málo se ve společnosti o hře jakožto nedílné součásti našich životů mluví. Tento fakt jsem pozorovala už jen u svých blízkých, když jsem jim popisovala námět své práce a oni se divili, že má takové téma oporu v odborné literatuře.

V druhé řadě mi uvažování o ludičnosti umožnilo nahlížet na svatojakubskou pouť z jiného úhlu, novou perspektivou, která mi nabídla jinou interpretaci jejích určitých aspektů. Až nyní jsem tak lépe porozuměla chování svých „spoluhráčů“, například zběsilé honbě za nejvyšším možným počtem razítek nebo ochotě vystát si po vysilující cestě několika hodinovou frontu pro získání Compostely. Zarytě jsem tyto úkony bojkotovala a setkávala se s neporozuměním, na něž jsem reagovala zase neporozuměním.

Zpětně mě těší uvědomění, že se na svatojakubské cestě nevyskytují (alespoň jsem se s tím nesešla ani z vyprávění) intriky a naschvály, které bývají mnohdy součástí soutěžních her, stačí si připomenout obyčejné vyhazování figurek ve hře Člověče, nezlob se a radost, kterou často dotýčný „vyhazující“ pociťuje. Na svatojakubské cestě jsou tyto záškodnické praktiky nahrazeny souhrou, kterou je možné cítit velice silně a díky níž je možné si „hru“ lépe vychutnat.

Už během cesty jsem si všímala také důkladné systematizace svatojakubské pouti, a především pak s tím spojeným obchodováním s celou její tradicí. Jakmile systematizace a disciplinovanost hry příliš vzroste, něco z jejího čistě herního obsahu se ztrácí, jak říká Huizinga.⁴³ Nemyslím si, že by byl vzrůst disciplinovanosti problém celé svatojakubské cesty, o stavu věcí ostatně vypovídá podkapitola Falešný hráč, nicméně i tak se mi nejeví zvyšující se organizovanost a systematizace celé cesty jako dobrý směr vývoje do budoucna. Patrně bude *camino* i nadále vykazovat stejné herní aspekty, ale je tu nebezpečí, že postupně ztratí onoho magického ducha hry, kvůli kterému se k dané hře-cestě uchylujeme a následně i mnohdy vracíme. Každá hra nás nebaví stejně, musí mít v sobě něco výjimečného, a přesně o to by mohla svatojakubská cesta přijít, pokud už se tak neděje.

V poslední řadě mě tato práce přivedla k zjištění, jaké množství divadelních prvků a performativity v sobě svatojakubská cesta má, což bych ráda popsala v bakalářské práci.

⁴² Huizinga, J. *Homo ludens*. str. 108.

⁴³ tamtéž. str. 268.

Bibliografie

EHRMANN, Jacques. *Homo Ludens Revisited*. *Yale French Studies* 41, (1968), 31–57.

FORST, Graham Nicol. *Frye Spiel: Northop Frye and Homo Ludens* In *Mosaic An Interdisciplinary Critical Journal*. roč. 36, č. 3 (September 2003), 73–86.

HUIZINGA, Johann. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000.

MALABY, Thomas M. *Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience*. *New Literary History*. roč. 40, č. 1, (Winter 2009), 205–218.

SINGER, Milton. *When a great tradition modernizes: an anthropological approach to Indian civilization*. London: Pall Mall Press, 1972.