
Johan Huizinga

Psuj zabawy

Źródło: Johan Huizinga, *Homo ludens. Istota i znaczenie zabawy jako zjawiska kulturowego*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsz, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007, s. 26–27

Każda zabawa i gra ma własne reguły. Określają one to, co powinno obowiązywać w sferze tymczasowego, wydzielonego przez nią świata. Zasady gry są bezwarunkowo obowiązujące i nie znoszą żadnych wątpliwości. Paul Valéry wyraził kiedyś mimochodem myśl o niesłychanej nośności: wobec reguł zabawy i gry niemożliwy jest jakikolwiek sceptycyzm, jako że podstawa, która je określa, jest niewzruszona. Z chwilą gdy reguły te zostają przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą. Gwizdek sędziego rozrywa zaczarowany krąg i przywraca na chwilę znowu „zwykły świat”.

Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie ich nie przestrzega, to „psuj zabawy”. „Psuj zabawy” to ktoś całkiem inny niż fałszywy gracz. Fałszywy gracz bowiem udaje, że gra, i pozornie respektuje ciągle jeszcze zaczarowany krąg gry. Społeczność graczy łatwiej wybaczy mu jego grzech niż „psujowi zabawy”, on bowiem rozbija cały ich świat. Wycofując się z zabawy, odsłania relatywizm i płochą jej świata, w którym zamknął się na pewien czas wraz z innymi. Odbiera zabawie lub grze iluzję, inlusio, dosłownie: wgranie się – doniosłe słowo!

Dlatego trzeba go zniszczyć, ponieważ zagraża trwałości społeczności graczy. [...] Również w świecie pełnej powagi fałszywi gracze, obłudnicy i oszuści zawsze mieli łatwiejsze życie od „psuja zabawy”: od apostatów, kaczerzy, nowinkarzy i ludzi uwikłanych w sprawy własnego sumienia.

Może się jednak zdarzyć, że „psuje zabawy” ze swej strony utworzą natychmiast nową społeczność z nową regułą gry. Właśnie człowiek napiętnowany, rewolucjonista, członek tajnego klubu, heretyk odznacza się szczególnie silną zdolnością do tworzenia grup i przejawia przy tym niemal zawsze wybitne upodobanie do podejmowania ryzyka gry.