

Jedna hra, různé příběhy? Zamyšlení nad kulturním překladem hry Stavíme Stalinův pomník

Katarzyna Agnieszka Kurowska

DOI: 10.21104/CL.2021.3.03

One Game, Different Stories? Reflections on the Cultural Translation of the Game *Stavíme Stalinův Pomník*

Abstract

The article is a comparative analysis of *Stavíme Stalinův Pomník* and the Polish translation of it. This game refers to the world's largest monument to Stalin in Prague, whose short history seems to summarize the specific character of the epoch. Drawing attention to the period when these games were created, which dates back to the early 1990s, the author tries to answer the question of whether the creators wanted to show something with this game, or whether it was only a matter of the satirical presentation of Stalin's communism and the worship of him. A comparison of the components of versions of the game, such as the board, the rules of the game, the characters and the event cards highlights the icons of the communist era that are common for both countries, suggesting what belongs to the common experience of all Eastern Bloc countries. It also shows the differences which, in the author's view, illustrate a slightly different social mentality, culture, and a history marked by other events. This, in turn, explains and illustrates how the creators had to translate not so much linguistically but culturally when adapting *Stavíme Stalinův Pomník* for Polish audiences.

Key words

board game, post-communism, cultural translation, history, Stalin's monument

Acknowledgment

Autorka by ráda poděkovala Sławomiru Fedorowiczovi za poskytnutí kopie hry *Budujemy pomnik Stalina*. Rádi bychom poděkovali Piotru Góralskimu za fotografie chybějících herních komponent a možnost jejich použití. Autorka vyjadřuje velkou vděčnost Martinu Veselkovi za podnětné komentáře, přesné otázky a pomoc při identifikaci historických, kulturních a sociálních kontextů ve *Stavíme Stalinův pomník*.

Contact

Mgr. et Mgr. Katarzyna Agnieszka Kurowska, Ph.D., Katedra Antropologii Literatury i Badań Kulturowych, Uniwersytet Jagielloński, Gołębia 16, 31-007 Kraków, Poland; e-mail: k.kurowska@student.uj.edu.pl.

Jak citovat / How to cite

Kurowska, Katarzyna A. 2021. Jedna hra, různé příběhy? Zamyšlení nad kulturním překladem hry *Stavíme Stalinův pomník*. *Český lid* 108: 323–351. <https://doi.org/10.21104/CL.2021.3.03>

Úvod. Společenské deskové hry o reáliích doby komunismu

V prvních desetiletích nového tisíciletí prožívají deskové hry, jak se zdá, svou renesanci. Nejenže jich je čím dál víc, ale také jejich mechanismus bývá mnohem rozvinutější a složitější než u všeobecně známých her typu *Člověče, nezlob se* nebo *Monopoly*. Přesto na základě druhé zmíněné hry stále vznikají nové varianty – zdůrazněme v této souvislosti, že tento proces trvá už od doby jejího vzniku téměř před sto lety a zejména v zemích, které v určitých obdobích neměly licenci vydávat originální *Monopoly*, vykazuje značnou kreativitu. Tyto nové varianty si občas s originálem velmi vyhraji a popírají při tom jeho kapitalistický ráz, jako je tomu i v případě dvou verzí hry *Stavíme Stalinův pomník*, která je předmětem zájmu mého článku. Přestože se zde budeme zabývat hrami, které vznikly na začátku 90. let 20. století, lze je chápat jako určitý pionýrský počín, vezmeme-li v úvahu módnost deskových her odkazujících na komunistické reálie, na polském trhu tolik populárních ve druhé dekádě 21. století. Počátkem tohoto módního trendu byl rok 2011, kdy Karol Madaj vydal hru *Kolejka* („Fronta“), jejíž následný mezinárodní úspěch přesvědčil vydavatele k produkci dalších podobných her. Během pouhých čtyř let jich pak vyšlo bezmála dvacet. A právě jim jsem v roce 2015 věnovala svou diplomovou práci, ač jsem si byla vědoma, že brzy po jejím obhájení se objeví další nové hry a téma zůstane i nadále otevřené. Už pět let sleduji trh s deskovými hrami i v ostatních státech někdejšího východního bloku a zjistila jsem, že nikde jinde nebyla zkušenost socialismu reflektována tolika současnými deskovými hrami jako v Polsku. Nicméně zřejmě první postkomunistická desková hra vznikla o více než dvacet let dříve v Československu.

Kulturní překlad

Tento článek se zaměřuje na komparativní analýzu hry *Stavíme Stalinův pomník* a její polské verze *Budujemy pomnik Stalina*. K polské verzi hry zde budeme přistupovat jako k překladu českého originálu hry, přestože by bylo možné prohlásit i to, že polská hra *Budujemy pomnik Stalina* vznikla v důsledku silné inspirace svou českou předlohou a s využitím řady jejích prvků. Hra *Stavíme Stalinův Pomník* vznikla v roce 1990, tedy krátce po sametové revoluci, což výrazně ovlivnilo její podobu a vyznění. Podrobněji se tomu budeme věnovat níže. Desková hra se dostala do prodeje před Vánocemi a patřila k mimořádně úspěšným počínům nakladatelství Paseka (Pořízková 2012: 245), jehož zakladatelem byl jeden z autorů hry – Ladislav Horáček, známý i jako milovník a popularizátor v poválečném období pozapomenutého umělce Josefa Váchala. Dalšími dvěma spoluautory hry

byli poněkud zapomenutý básník Aleš Kovanda a Petr Šabach, který se postupem času proslavil jako oblíbený (i v zahraničí) spisovatel humoristických próz, z nichž mnohé byly zfilmovány. Pozdější aktivity uvedených autorů umožňují dnešním recipientům jednoznačně odhadnout satirické ladění hry. O původu polské verze hry bohužel nemáme tak podrobné informace. Její autor se ukrývá pod pseudonymem a není snadné ani určit přesný rok vzniku polské verze. Můj původní odhad vycházel z informací o registraci podnikatelských aktivit distributora hry firmy Gierpol (jejíž logo lze najít na obalu hry), která připadá na rok 1995. V rozporu s ním je však zmínka o hře, která se objevila v podzemním – což není nic překvapivého – literárním čtvrtletníku Puls v roce 1991. Pro tento rok hovoří i skutečnost, že k balení hry byl připojen los do loterie, v níž bylo možné vyhrát automobil BMW 524 Turbo Diesel, přičemž tento model se vyráběl pouze do roku 1991. Pokud měl tedy výherce dostat svou cenu přímo z autosalonu, slosování nemohlo proběhnout později. Výše uvedené informace nám umožňují vyslovit předpoklad, že polská verze hry vznikla až po té české. Tuto hypotézu podporuje i zmínka v časopise *Przegląd techniczny* z roku 1990, kde se čtenářům sděluje, že v jednom pražském knihkupectví si mohou objednat hru *Stawíme Stalinův pomník* – právě odsud mohl tvůrce její polské verze získat českou předlohu. Druhým argumentem pak je těsné sepectí tématu hry s československou historickou zkušeností.

Cílem tohoto článku není meritorní zhodnocení jazykového překladu hry, nýbrž komparativní analýza jejích dvou verzí, a to z hlediska kulturního překladu projevujícího se ve složce verbální i obrazové. To na jedné straně umožňuje nazírat obě verze hry mimo jejich přirozenou zábavní funkci a poukázat na to, že jsou to kulturní texty, jež reflektují nálady společnosti postsocialistického období. Rozdíly ve znázornění zkušenosti komunismu v těchto hrách ukazují, že ačkoli Polská lidová republika i socialistické Československo fungovaly v rámci téhož politického režimu, jejich dějiny a společenská (přesněji řečeno postkomunistická) mentalita totožné nejsou. Mentalitu zde chápu jako určitý základ a způsob uvažování plynoucí na jedné straně ze zkušenosti s politickým režimem, na straně druhé pak ze specifické kulturní podmíněnosti (oba národy se zde liší např. v přístupu k náboženství). Československá perspektiva se více zaměřuje na dějiny a kulturu Prahy, zatímco v polské verzi hry se objevuje kupříkladu i náboženská tematika, která v české předloze chybí. Tvůrci polského vydání hry *Stawíme Stalinův pomník* tedy museli ikony a situace ukotvené v československé zkušenosti s komunismem přizpůsobit polským uživatelům hry.¹ Pevně tedy věřím, že analýza představená

1 V tomto případě je nutné hledat ekvivalenci nejen v jazyce (čeština → polština), ale také v ikonách polského komunismu, tedy ve jménech organizací, politických a společenských jevů atp.

v tomto článku bude v souladu s tendencemi současné translatologie, neboť v předmětu jejího výzkumu „je operační ‚jednotkou‘ překladu nikoli jazyk, slovo nebo text, ale právě kultura“ (Heydel 2009: 21–23).

Na tomto místě je nutné zmínit, že desková hra samotná by mohla být některými badateli, kteří zastávají názor, že je vše překladem, vnímána jako intersémiotický překlad nebo transmutace (Kaźmierczak 2017: 7–13) dějin a společenských nálad do jazyka hry. Takový překlad by byl ještě náročnější, neboť hra svým pojetím aktivizuje uživatele k provádění zcela konkrétních aktivit a nenabízí jim příliš velkou volnost (musejí dodržovat pravidla). Od překladatele se tudíž žádá obtížné hledání vhodných ekvivalentů pro reálně existující fenomény mezi strategiemi, s jejichž pomocí je možné zkonstruovat mechanismus hry. Není-li však jejím základem jiný kulturní text, nedochází zde k překladu dvou sémiotických systémů, a mohlo by tedy postačovat, označíme-li tuto vzájemnou závislost jako inspiraci. Pojem sémiotické kompletace, jež Kaźmierczaková navrhuje (Kaźmierczak 2017: 16), se jeví jako nejvhodnější nástroj, který je schopen reflektovat postavení hry vzhledem k politické a historické realitě. Hra *Stavíme Stalinův pomník* totiž ani v jedné ze svých verzí není vysvětlením této reality, nýbrž zřetelně ironickým komentářem, který ji doplňuje nebo shrnuje.

V případě obou verzí hry *Stavíme Stalinův pomník* se nicméně setkáváme částečně s překladem z jednoho jazyka do druhého a částečně také s ohledem na polysémiotický ráz těchto textů s redrawingem (Altenberg – Owen 2015: i, cit. dle Kaźmierczak 2017: 28), jinak řečeno s vytvořením nových ilustrací ke hře, což se projevuje nejen odlišnou grafickou úpravou polského vydání hry, ale též proměnou fungování určitých prvků hry, obdařených v polské verzi novým, občas ironickým, nebo dokonce obrazoboreckým vyzněním. Tento fenomén je obzvláště dobře patrný v tom, že v polské mutaci není reprodukován Stalinův pomník, ale místo něj se tam objevuje šest portrétů tohoto diktátora, čemuž se budeme podrobněji věnovat v další části textu.

Metody zkoumání deskových her

Jak zmiňuje Paul Booth (2015: 12–13), deskové hry lze zkoumat jednak prostřednictvím textové analýzy zaměřené na materiální prostor hry od návodu, jež lze přečíst tradičním způsobem, až po vizuální prvky, jež mohou tvořit určitou formu rétorického textu čteného skrze estetické kategorie, jednak prostřednictvím etnografické analýzy zaměřené na chování hráčů během několika partií hry. V této studii vycházím především z textové analýzy, která nejlépe umožňuje konfrontovat obě jazykové verze a stanovit si

výběr témat, symbolů a forem jejich reprezentace. Textová analýza je rovněž součástí procedurální rétoriky navrhované Ianem Bogostem (2007), v jejímž rámci je spojena s analýzou mechanismu hry. S využitím této metody lze zkoumat interakci kulturního textu s recipientem a vztáhnout to ke kulturnímu a sociálnímu kontextu. Díky tomu lze provést analýzu ideologie hry, jejíž součástí jsou vzájemné souvislosti a rozpory mezi mechanismem hry a její esteticko-obsahovou vrstvou.

Na využití etnografické metody rezignuji z několika důvodů. Nej důležitější z nich je, že se v tomto článku pokouším rekonstruovat autorský záměr a zasadit jej do kontextu 90. let. Sledovat hraní této hry v současnosti by naproti tomu ukázalo pouze to, jak je recipována po třiceti letech. Tři desetiletí jsou velice dlouhá doba, během níž se proměnil pohled na zkušenost (a paměť) komunismu (nikoli náhodou dnes popkultura odkazující k tomuto období vychází z nostalgie a sentimentu) a obohatil se o zkušenost s obdobím transformace, které revidovalo někdejší naděje a představy o kapitalistické společnosti. Navíc se setkáváme s dynamickým rozvojem deskových her a využitím uvedeného tématu v současných hrách. To jsou nejzávažnější faktory, které – pomineme-li jiné komplikace spojené s takovým pozorováním, jako je hledání vhodných hráčů v obou zemích, kteří by byli schopni fundovaně porozumět kulturním a společenským aluzím ve hře – determinují současnou recepci této hry, která v důsledku toho není v souladu s tím, jak (by) byly obě verze hry recipovány v době jejich vzniku. Je mi blízka teze Hanse Georga Gadamera, jenž rozlišuje hru a hráče a primárnost přikládá hře, neboť účastník se jí úplně odevzdává. Samotný způsob bytí hry popsal Gadamer následovně:

„[H]ra má vlastní bytnost, nezávislou na vědomí těch, kteří hrají. Hra je také tam, ba ve vlastním smyslu tam, kde tematický horizont neomezuje žádná pro sebe jsoucí subjektivita a kde nejsou žádné hravě se chovající subjekty.“ (Gadamer 2010: 104)

To, co se děje v rámci hry, v jejích předpokladech, které odrážejí záměr tvůrců, a také v rámci nezbytného procesu adaptace předlohy pro polský kontext, mě tedy zajímá více než to, jak bude hra recipována a využívána svými hráči (nemám totiž bohužel informace o tom, jak se hrála v době vydání her, a dnešní recepce, jak už bylo naznačeno výše, nedokáže reflektovat tehdejší zkušenost). Recepce hry v současnosti, obohacená o výše zmíněné faktory, je pochopitelně také velice zajímavé téma, ale zasloužilo by si zvláštní studii.

Dílo formované změnou režimu

Obě verze hry *Stavíme Stalinův pomník* se jeví obzvláště zajímavé s ohledem na to, že vznikly krátce po pádu komunistického režimu. Až právě tyto dějinné okolnosti umožnily tvůrcům hry věnovat se beze strachu z cenzury tomuto kontroverznímu tématu, které bylo zejména v Československu řadu let tabuizováno. Jedná se ovšem rovněž o jednu z prvních příležitostí, jak se po mnoha letech vládnutí tohoto režimu odreagovat a také, jak si všímají J. I'Anson-Sparks a M. Svašek (1999: 119), ospravedlnit své ostudné jednání v dobách nedávno minulých tím, že taková byla povaha tehdejšího režimu. Umožňuje to ludický charakter her: právě díky němu lze vykročit z „vlastního“ života do „dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí“, jak to popsal Hui-zinga (1971: 15). Účastníci hry působí v imaginárním světě, jenž napodobuje ten reálný, ale mohou v něm plnit i jiné funkce, dodržují-li určitá pravidla, a to bez konsekvencí v reálném životě. A právě v tom se patrně skrývá důvod, proč tato hra vznikla během tak krátké doby od pádu komunismu, neboť to jistě nelze připočíst na vrub nostalgie, jako to činím v případě fenoménu popularity Polské lidové republiky v nejnovějších polských deskových hrách.² Snad by v tom bylo možné hledat způsob, jak se vyrovnat s kolektivním traumatem, a spatřovat zde jakousi (tragi)komičnost jako reakci na demónismus připisovaný předešlé epoše, ale především jistou reakci na přelomovou dobu, jež právě nastávala v důsledku sametové revoluce. Jsou to totiž prudké a radikální změny jako například transformace státního zřízení, co dezorganizuje společnost. A i přestože se jedná o změny očekávané a triumfální, mají traumatogenní ráz (Sztompka 2000: 69). Sociolog Piotr Sztompka spatřuje v této kulturní nekoherenci tvůrčí potenciál, jestliže člověk přestane pěstovat kult vzpomínek a zaujme místo toho aktivní postoj ve prospěch kulturní rekonstrukce. Hra *Stavíme Stalinův pomník* je i přes své obrácení do minulosti, jak se zdá, plodem právě takového tvůrčího postoje.

Tato hra zároveň využívá humor a na rozdíl od současných deskových her se ještě nedopouští mytologizace (Barthes 2008; Głowiński 1996: 37) minulého režimu. Důkazem toho je, že ve hře se objevují dobové fenomény zasazené jak do každodennosti průměrného občana, tak i na úroveň politického života, přičemž tyto fenomény nepostrádají aspekty pozitivní ani negativní, což nejlépe dokládá systém trestů a odměn na kartách

2 Připomeňme zde, že nostalgie souvisí především s věkem tvůrců těchto her. Autoři her o Polské lidové republice se totiž narodili v 80. letech 20. století, což omezuje jejich vzpomínky na komunismus na údobí posledních let tohoto režimu, navíc ve značné míře rekonstruovaných na základě populárních filmových komedií z daného období. Sentiment se pak objevuje především proto, že se jedná o dobu jejich dětství.

spjatých s jednotlivými políčky. Konfrontace hry *Stavíme Stalinův pomník* s novějšími deskovými hrami z hlediska tematiky, uplatněného mechanismu hry a estetiky by nás nepochybně přivedla k širší reflexi odlišností v rétorice her. Na tu však v této studii nezbývá prostor.

Už jsme zde zmínili, že uvedené hry vypovídají mnohé o společenských náladách v tehdejší Československu a Polsku. Komparativní analýza obou verzí hry nám poskytne informaci nejen o různých přístupech k minulému režimu, ale také k titulnímu vůdci, přičemž Poláci – jak se zdá – k němu přistupují více obrazoborecky, zatímco Čechoslováci se spíše pokoušejí o symbolickou rekonstrukci příběhu pražského Stalinova pomníku. Máme zde co do činění nejen s překladem striktně jazykovým, v němž není mnoho prostoru pro doslovnost (název hry patří k nečetným příkladům této formy translace), ale také s překladem grafickým a především – což dokládají četné rozdíly v obou verzích – překladem kulturním. Poslední jmenované rozdíly jsou dobře zřetelné na políčkách herního plánu, kde jsou uvedeny lokality a komunistické organizace pro jeden či druhý národ významné, a také na kartičkách s pokyny, které odrážejí situace a fenomény charakteristické pro socialistické zřízení jednoho či druhého státu.

Stalinovy pomníky. Dějiny

Než zde představíme pravidla hry, jejímž cílem je vystavět Stalinův pomník, seznámme se blíže s příběhem, který se skrývá za jejím názvem. Jedná se o sled historických událostí, díky nimž byl vznik předlohy ve sporu o její provenienci ještě před objasněním data jejího vzniku připisován Československu. Název hry totiž odkazuje na Stalinův pražský pomník vybudovaný dle návrhu Otakara Švece. Jednalo se o největší Stalinův pomník na světě. Projekt tohoto pomníku měl být jedním z „darů“ spřátelených zemí k vůdcovým 70. narozeninám, které slavila celá socialistická Evropa (Åman 1992: 28). Pomník vyrostl v roce 1955, a jak náročný úkol to byl, popisuje Hana Píchová:

„Nové místo bylo sice hned k dispozici a stavební práce tak mohly být bezodkladně zahájeny, úkol přetvořit je v okrsek uctívající moskevského vládce a hlásající věčné přátelství se Sovětským svazem se však vzhledem k velikosti projektu ukázal být nečekaně složitý. Stalin, následovaný kohortou osmi postav, měl mít i s podstavcem plných třicet metrů na výšku, dvanáct na šířku a dvacet dva metry na délku. Jen jeho boty měly být dvoumetrové! S ohledem na rozměry pomníku bylo třeba řešit složité materiální, technické a umělecké úkoly. Jelikož členové vládního výboru jejich náročnost ve své ideologické horlivosti

podcenili, nutně docházelo k výrazným zpožděním jak ve stadiu příprav, tak i během vlastní stavby. Praha si na to, až její panorama ozdobí generalissimus, musela počkat nikoli dva plánované roky, nýbrž plných pět let. Jednu z prvních komplikací, jež vedla k výraznému časovému skluzu, způsobila volba materiálu.“ (Píchová 2014: 55)

Tvůrci pomníku původně navrhovali travertin, zatímco komunisté trvali na žule. Náhodný nebyl ani výběr jeho umístění, jak si všímá Sergiusz Michalski:

„Pokud jde o umístění v architektuře města, sloužil pražský pomník jako exemplární příklad stalinské dialektiky (vycházející z vulgárního hegelianství) o negaci, překonání starých forem a pokračování některých jejich aspektů směrem k nové, vyšší syntéze.“ (Michalski 1998: 138)

Podrobný popis pomníku najdeme i v reportáži Mariusze Szczygiela (2007: 66–67):

„Stalin stojí v čele zástupu. V jedné ruce drží knihu, druhou má založenou na prsou, zastrčenou za kabát. Na levé straně – tedy sovětské – za Stalinem jde dělník s praporem, za ním zemědělec, partyzánka a na konci sovětský voják, který se ohlíží za sebe. Po pravé straně – československé – jdou za Stalinem dělník s praporem, vesničanka, vědec a československý voják otočený nazpátek. [...] Jen jediný jeho knoflík je velký jako bochník chleba, říkalo se. Pomník je vysoký 30 metrů, Stalin 15 metrů, dohromady deset předválečných pater. Délka chodidla dva metry. Sousoší ze žuly [...]. Svými rozměry má rozdrtit minulost. Bude viditelné ze Staroměstského náměstí, stane se prodloužením Pařížské třídy a Čechova mostu. K realizaci takového Stalina je zapotřebí 260 žulových bloků, každý o rozměrech 2 × 2 × 2 metry. Najít lom, který by měl tak silné stěny, aby z nich bylo možno vyломit tak velké kamenné bloky stejné barvy, je téměř nemožné.“

Pomník byl demolován o sedm let později v důsledku procesu destalinizace zahájeného Nikitou Chruščovem. Likvidace pomníku byla velice obtížná, protože se jako jediná možnost ukázal jeho odstřel. Nálož dynamitu však nesměla být umístěna do hlavy vůdce, která tím pádem musela být rozebrána manuálně. Bourání se odehrávalo za oběi plachtou, aby jeho průběh nemohl být dokumentován, za což hrozil trest (Szczygiel 2007: 77). Dělníci pochopitelně demolici tajně fotografovali. Tyto

snímky byly otištěny teprve před nedávnem v monografii H. Píchové *Případ Stalin. Historická a literární studie Stalinova pomníku v Praze* (2014). Uvedené restriktce měly za cíl vymazat existenci pomníku z kolektivní paměti. „V tisku se o likvidaci pomníku neobjevuje ani zmínka. Stalinův pomník v Praze neexistoval.“ (Szczygieł 2007: 78) Období „zapomnění“ trvalo až do pádu komunismu. Vznik hry *Stavíme Stalinův pomník* lze tedy chápat jako ostentativní přerušení mlčení ve veřejném prostoru. Teprve v posledních letech, nějakou dobu po vzniku reportáže M. Szczygieła,³ vznikly dvě publikace, které se věnovaly výhradně pomníku. První z nich je již zmiňovaná kniha H. Píchové, která zevrubně popisuje proces výstavby a demolice pomníku a ilustruje to fotografickým materiálem, druhou z nich je práce Rudly Cainera *Žulový Stalin: osudy pomníku a jeho autora* (2008), která se zaměřuje na osobnost autora pomníku. Na jejím základě byl později natočen film o sochaři Švecovi s názvem *Monstrum* (2017).

Složitý průběh bourání pražského Stalinova pomníku připomíná příběh likvidace monumentu Vladimira Iljiče Lenina v krakovské Nowé Hutě, jehož se v roce 1979 pokusili – neúspěšně – vyhodit do povětří. Definitivní demontáž pomníku nastala až o deset let později po četných demonstracích Federace bojující mládeže. Socha nebyla zničena, ale pouze přemístěna do Wróblowic. V současnosti se nachází v parku kuriozit ve Vernamu.⁴

Snad by se mohlo zdát, že tento pomník se pro účely polského vydání hry hodí více. Nicméně i v Polsku existoval jeden Stalinův pomník, s nímž se pojí pozoruhodný příběh. Stával ve městě Ustrzyki Dolne, které po skončení druhé světové války šest let patřilo k Sovětskému svazu. Zdejší pomník byl odlit ve druhé polovině 40. let v sovětské továrně. Po Stalinově smrti a kritických výročí na jeho adresu ze strany Chruščova se uvažovalo o likvidaci tohoto pomníku, k čemuž však došlo až o tři roky později. Ani v tomto případě nepatřila jeho demolice ke snadným úkolům, protože například jeho podstavec tvořily kolejnice zalité do betonu, vinou čehož nebylo možné provést úplnou likvidaci. V současnosti překrývá základ pomníku dlažba, kterou je pokryto zdejší náměstí (Potaczala 2011).

3 První vydání souboru reportáží *Gottland* vyšlo v roce 2010, reportáž *Dowód miłości, czyli największy Stalin na kuli ziemskiej*, která se věnuje Stalinovu pomníku, však vyšla již v roce 2004 v příloze Duży Format deníku Gazeta Wyborcza. Dostupné z: <https://wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,1923942.html>.

4 Srov. *Pomnik Lenina zniknął z Nowej Huty 29 lat temu*. [cit. 2018-07-30]. Dostupné z: <https://nowahistoria.interia.pl/aktualnosci/news-pomnik-lenina-zniknal-z-nowej-huty-25-lat-temu,nId,1570306>.

Cíl hry: stavba pomníku. Kontroverzní vyobrazení Stalina

Odstranění obou Stalinových pomníků nějak souviselo s protistalinskou politikou Nikity Chruščova a v 90. letech se kult sovětského diktátora vrátil v populární kultuře v podobě deskové hry, která poněkud paradoxním a provokativním způsobem vychází z principů kapitalistické hry Monopoly. Pravidla obou verzí hry *Stavíme Stalinův pomník* jsou dosti podobná a jejich srovnání bude tématem další části tohoto článku. Nicméně první rozdílností, která upoutá pozornost, je grafická úprava hry. Herní plány a titulní pomník se totiž liší. Těžko říct, zda to plyne ze snahy skrýt vzájemnou provázanost obou her, nebo z pokusu učinit hru univerzálnější, čímž byla téměř zcela odstrižena od příběhu Stalinova pomníku v Praze.



Obr. 1 Stavební dílky tvořící Stalinův pomník ve hře *Stavíme Stalinův Pomník*.

Zdroj: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/stavime-stalinuv-pomnik-1907/>



Obr. 2 Stavební dílky tvořící Stalinovy pomníky ve hře *Budujemy pomnik Stalina*. Zdroj: fotografie Piotra Góralského.

Jak už bylo zmíněno, v polské verzi hry došlo k redrawingu, v důsledku čehož v ní nebyla využita reprodukce snímku pražského pomníku a místo ní se uplatnilo šest karikaturních portrétů Stalina. Na rozdíl od předlohy, v níž hráči společně staví Stalinův pomník (což lze klást do souvislosti s propagandistickým heslem, že autorem sousoší je československý lid), který sestává z osmi dílků kartonové skládačky, buduje v polské verzi každý hráč jeden vlastní pomník, jenž sestává ze šesti dílků a tvoří satirické zobrazení sovětského vůdce s kontroverzními popisky vyjádřenými adjektivy jako „vytoužený“ (Stalin je znázorněn jako žena), „starostlivý“ (sedí s knihou), „krmící“ (drží v ruce povadlou mrkev), „samolibý“ (sedí s dýmkou a püllí-

trem piva), „hravý“ (jako fotbalista kopající do zeměkoule) a „spravedlivý“ (s palcem směřujícím dolů). Je nutno uznat, že Poláci prokázali větší volnost a snad dokonce i odvalu, což může naznačovat, že období stalinismu a destalinizace se v Polsku nepojí s traumatem, respektive ne v takové míře, jako u jeho jižních sousedů, kde se svědkové demolice pomníku bojí na toto téma hovořit i patnáct let po sametové revoluci (Szczygiel 2007: 84–85). Zmiňme v této souvislosti ještě, že kresba Stalina starostlivého patrně navazuje na sádrový model od Aliny Szapocznikowové z roku 1953. Sochařka jej přihlásila do soutěže na podobu vůdce pomníku, který měl vyrůst na prostranství před varšavským Palácem kultury a vědy. Návrh však nebyl přijat, protože *„přece nebylo možné znázornit Stalina jako ustaraného člověka!“* (Pawlak 1993: 10) Než byl však realizován jiný projekt, upadl vůdce v nemilost.

Jeden „dílek“ pomníku lze získat z banku na základě výměny za zakoupené tři nemovitosti/organizace jedné barvy na hrací desce – tato políčka je možné zakoupit opakovaně, jestliže si na ně hráčova figurka v důsledku hodu kostkou nebo jiných pokynů stoupne. Tento „dílek“ je možné dát do zástavy a vzít si půjčku nebo o něj přijít v souvislosti s různými politickými událostmi, například během „krize“, jež následuje po odstoupení generálního tajemníka z jeho pozice.

Postavy. Role hráčů

Jiné postavy, které ve hře figurují, už nejsou výslovně pojmenovány, ale vystupují pod nálepkou své funkce – jsou to generální tajemník (polsky I [pierwszy] sekretarz) a StB (polsky SB), popřípadě i bankéř (polsky sekretarz ekonomiczny), nechce-li generální tajemník plnit úlohu bankéře. V české verzi hry se mimo to objevuje ještě krajský tajemník a okresní tajemník. Jsou to funkce, které mohou plnit jednotliví hráči. Generální tajemník se vybere losováním a ten později přidělí zbývající funkce ostatním hráčům. Funkce generálního tajemníka není trvalá. V české předloze o ni hráč může přijít, když na políčko sekretáře stoupne figurka jiného hráče. V polské verzi se to naopak děje, když hráč zastávající funkci generálního tajemníka stoupne na políčko opozice – odstupuje pak z úřadu, jak stojí v pravidlech hry, „ze zdravotních důvodů“, v tu chvíli také nastává krize, která trvá až do chvíle, kdy je zvolen nový vůdce.

Každá postava má určitá privilegia. Generální tajemník může koupit všechno a neplatí nájemné, stoupne-li na políčko někoho jiného. Z kartiček s pokyny pro něj platí pouze ty s pěticípou hvězdou. Krajský tajemník nemusí dávat úplatky, ale naopak je přijímá, a to ve výši 1 000 Ks (Stalinovy koruny), dále má 200 Ks slevu v Paláci kultury a 100 Ks slevu při

nákupcích. Okresní tajemník bere úplatky ve výši 500 Ks a má 100 Ks slevu v Paláci kultury. StB dostává denní plat 1 000 Ks a pronásleduje určitého soudruha, neplatí pro ni kartičky s pokyny ani políčka vězení či vyšetřovací vazba, ale nakupuje a platí stejně jako běžní občané (aby nepřestala být soudruhem, který nebude žádná podezření). Opozice se na hracím poli pohybuje v opačném směru. V polské verzi jsou následující rozdíly: První (generální) tajemník má právo zvolit, kdo bude StB a jakého soudruha má pronásledovat, mimo to stanovuje pořadí zbývajících hráčů, neplatí poplatky a jeho peníze nepodléhají devaluaci; StB má právo přijímat úplatky a ani její peníze nepodléhají znehodnocení.

Volba takových postav signalizuje tehdejší rozdělení podle schématu „my“ a „oni“, tedy ovládaní a vládnoucí, protikomunistický lid a komunistická moc. Tato opozice, přestože existovala před pádem komunismu i po něm, nebyla v té době tolik zřetelná, neboť „my“ velice často patřilo k „oni“, plnilo funkce a sloužilo při tom komunismu. Lid nesestával ze samých nevinných obět komunistického režimu, ale jeho součástí byla i obrovská část společnosti, která vstoupila do strany nebo jiných občanských institucí za účelem zajistit si vyšší životní standard, přičemž samotná



Obr. 3 Herní plán hry *Stavíme Stalinův pomník*. Zdroj: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/stavime-stalinuv-pomnik-1907/>



Obr. 4 Herní plán hry *Budujemy pomnik Stalina*.

Zdroj: fotografie Piotra Góralského.

tato přináležitost nemusela vylučovat protikomunistický světonázor (Fik 1996: 127).

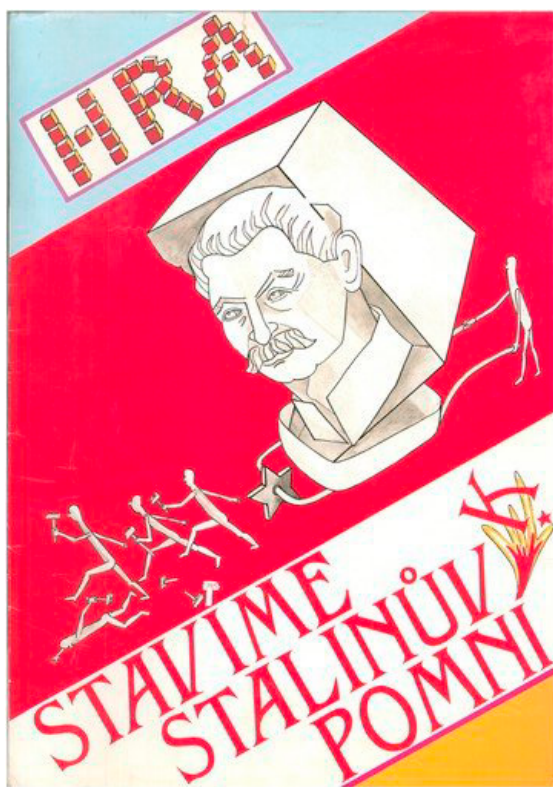
To, že se ve hře uplatnily výše uvedené funkce, umožnilo jejím českým hráčům krátce po opětovném nabytí svobody pokusit se znovu vyrovnat s reáliemi komunistické totality, ovšem z trochu lepší perspektivy – ve hře totiž nebyli v postavení běžných občanů, ale politických prominentů. Potřeba odreagovat se od zkušeností minulého režimu se zjevně může projevat i touhou dostat se do pozice privilegovaných.

Pokud jde o funkce postav, je zřejmé, že se v deskové hře *Stavíme Stalinův pomník* uplatnily dva prvky hry, které zmiňuje Roger Caillois (2005: 164), a to „mimikry“ (hráči se vžívají) a „alea“ (funkce jsou přidělovány náhodně a na základě náhody o ně hráč může přijít nebo je opětovně získat).

Herní plán. Místa a organizace

Herní plány obou verzí se navzájem výrazně liší, jsou nakresleny jiným stylem. Jinou podobu má i průběh herních políček: v české verzi má skosené rohy, v nichž je – aby se dráha „zakulatila“ – umístěno několik menších polí, zatímco v polském vydání hry byly rohy zpracovány jako větší funkční pole. Polská verze herního plánu má o jedno políčko víc než její česká předloha. Hlavním motivem obou herních plánů je zpodobení Stalina – v originální

verzi je to obrázek titulního Stalinova pomníku v Praze, v polské verzi se naproti tomu uplatňuje zdvojený výřez z reprodukce tohoto pomníku zahrnující Stalinovu postavu a rudé hvězdy jako místa pro kartičky událostí – vězení, nutnost, náhoda a titul. Zmiňme se zde ještě o výtvarném zpracování krabice. Jestliže v polské verzi je zjednodušenou kopií herního plánu, československá verze naznačuje ironický poměr Čechů k pomníku: velká Stalinova hlava z pomníku je na ní zobrazena na kolečku, které však má místo kola pěticipou hvězdu a před nímž pochodují a padají postavičky s náradím v rukou. Výtvarné pojetí obalu je dvouznačné – přestože totiž název hry hovoří o budování pomníku (samotné slovo „hra“ je tvořeno cihličkami), padající postavy vezoucí kus pomníku z ilustrace spíše odkazují k jeho rychlé demolici. V podobně satirickém stylu byly zpracovány i obrázky v jednotlivých políčkách, kde se rudé hvězdy, srpy a kladiva objevují v množství více než hojném.



Obr. 5 Obal hry *Stavíme Stalinův pomník*. Zdroj: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/stavime-stalinuv-pomnik-1907/>



Obr. 6 Krabice hry *Budujemy pomnik Stalina*.
Zdroj: fotografie Piotra Góralského.

Políčka herního plánu jsou podobně jako v Monopolech tvořena nemoovitostmi, které lze zakoupit nebo navštívit, mimo to se hráči mohou stát majiteli nebo zakladateli nějaké organizace. Ty společně s obsahem kartiček událostí, k nimž se v tomto článku ještě vrátíme, tvoří nejobsáhlejší část materiálu, na jehož základě lze stanovit podobnosti a rozdíly v socialistické zkušenosti, dědictví a kultury obou sousedících států. Pro přehlednost uvádím ekvivalenty v obou jazykových verzích, respektive jejich nepřítomnost v jedné z nich, v podobě tabulky níže (držím se originálního popisu z hracích desek).

<i>Stavíme Stalinův pomník</i>	<i>Budujemy pomnik Stalina</i>
START 25. únor 1948	START 22 lipca [tj. 22. července 1944 – datum vyhlášení Manifestu Polského výboru národního osvobození]
Palác kultury	Pałac Kultury i Nauki [Palác kultury a vědy – známá varšavská stavba ve stylu socialistického realismu]
VUML [Večerní univerzita marxismu-leninismu]	Uniwersytet Marksizmu-Leninizmu [Univerzita marxismu-leninismu]
SČSP [Svaz československo-sovětského přátelství]	TPPR [Towarzystwo Przyjaźni Polsko-Radzieckiej – Sdružení polsko-sovětského přátelství]

<i>Stavíme Stalinův pomník</i>	<i>Budujemy pomnik Stalina</i>
Svaz mládeže	ZSMP [Związek Socjalistycznej Młodzieży Polskiej – Svaz polské socialistické mládeže]
Ústav marxismu-leninismu	Instytut Marksizmu-Leninizmu [Institut marxismu-leninismu]
Rudé právo	Trybuna ludu [Tribuna lidu – noviny z dob lidového Polska]
Maso uzeniny	PGR [obdoba českých JZD a státních statků]
	PKP [Polské státní železnice]
Hospoda	
ROH [Revoluční odborové hnutí]	CRZZ [Centralna Rada Związków Zawodowych – Ústřední rada odborových svazů]
	PZPR [Polská sjednocená dělnická strana]
	Pięciolatka [pětiletka]
	Interpress [tisková agentura]
	Dom Partii [stranický dům]
Socialistická armáda	LWP [Ludowe Wojsko Polskie – Polská lidová armáda]
	RSW [Robotnicza Współdzielnia Wydawnicza – Dělnické nakladatelské družstvo]
	Radiokomitet [rozhlasový a televizní výbor, jenž měl pod kontrolou sdělovací prostředky]
	Ministerstwo [ministerstvo]
SNB [Sbor národní bezpečnosti]	MO [tj. Milicja obywatelska – Občanská milice, odboba české SNB]
	Ambasada Wschodnia i Zachodnia [východní a západní ambasáda]
	Pomnik Bolka B. [pomník Bolka B. – nářážka na Bolesława Bieruta]
	Popiersie [busta]
	Portret Albina S. (Siwaka) [portrét Albina S. – nářážka na dělníka, komunistického politika a funkcionáře Albina Siwaka]
Televize	Telewizor „Fala 70” [televizor značky Fala 70]
Taxi	Samochód służbowy [služební automobil]
Vysoká škola politická	

<i>Stavíme Stalinův pomník</i>	<i>Budujemy pomnik Stalina</i>
Rozhlas	
Tuzex [sít obchodů a měnové kiosky v Československu]	
Vyšetřovací vazba	
Vila na Hanspaulce	
Dača na Orlíku	
Stranický příspěvek	
Apartmá hotelu Praha	
Opozice	Opozycja [opozice]
Vězení	Więzienie [vězení]
Amnestie	(Amnestie je zastoupena na kartičkách Vězení.)
Volby	Wybory [volby]
Měnová reforma	Dewaluacja [devalvace měny]
Diplomatická prodejna	

Ve výše uvedené tabulce nejsou uvedena políčka připsaná jednotlivým politickým prominentům, jejichž výsady a práva už byly popsány výše. Lze si povšimnout, že v případě většiny míst a organizací se podařilo nalézt přesné nebo přibližné ekvivalenty. Z tabulky je patrné, jak se obdobné organizace nebo časopisy jmenovaly v té či oné zemi, jinak řečeno, lze si povšimnout, co oba socialistické státy spojuje. Nejdůležitější pak je, že na startovním políčku se nachází datum, kdy se v dané zemi dostali k moci komunisté. V případě Polska je to 22. červenec (22 lipca), v Československu zase 25. únor a v obou těchto státech se v uvedené dny každoročně slavil svátek, což musejí pravidelně činit i hráči hry pokaždé, když opětovně procházejí startem. Je to také dobrý důvod pro to, aby dostali prémii.

Upřesněme na tomto místě, že Palác kultury, zmíněný v české předloze hry, není odkazem ke slavné stejnojmenné budově ve Varšavě, nýbrž dobové označení dnešního Kongresového centra Praha. Ne všechna prázdná místa v tabulce však znamenají, že podobné instituce v sousední zemi neexistovaly. Diplomatickou prodejnu z české verze bychom mohli v polském vydání nahradit obchodem Konsum, český Tuzex polským Pewexem a rovněž v Polské lidové republice bývalo členství ve straně strategií, jak snáze dosáhnout na vlastní byt. Zbývající prázdná pole tabulky pak ukazují kulturní rozdíly mezi oběma zeměmi nebo určité odlišnosti v dědictví socialismu, což se projevuje mimo jiné v tom, že dotčená éra se Polákům spojuje se vznikem a rozvojem státních železnic PKP, tiskovou agenturou

Interpress a také se sovětskými rozvojovými plány národního hospodářství a s instalováním řady pomníků.

Naproti tomu Češi do hry propašovali celou řadu symbolických lokalit souvisejících s Prahou, kde byl vybudován titulní Stalinův pomník. Akcentují prostřednictvím toho socrealistický ráz svého hlavního města. Hanspaulka bývala ve své době výjimečnou pražskou čtvrtí, jejíž domy ve stylu art deco obývaly významné osobnosti ze světa kultury a umění. Nejslavnější stavbou je vila z konce 30. let 20. století, která patřila Lídě Baarové, proslulé herečce, která byla kvůli svému předválečnému přátelství s Goebbelsem ve 40. letech obviněna z kolaborace s nacisty (Szczygieł 2016: 58–66). V 50. letech se na Hanspaulce začaly budovat stavby ve stylu socialistického realismu, právě zde byl také v roce 1981 dokončen hotel Praha, který sloužil Komunistické straně Československa jako ubytovací zařízení nejvyšší úrovně. Jiným klíčovým místem pro komunistické politiky byla „Dača na Orlíku“, tedy rekreační komplex Vystrkov u Orlické přehrady. Jeho výstavba byla dokončena v roce 1963. Aby místo zůstalo před běžnou veřejností v utajení, projektovali jej architekti a inženýři, kteří byli v té době ve vězení. Na mapě nebyl areál vůbec vyznačen (Pospíšilová 2011). Na českou pivní tradici a kulturu upomíná políčko „hospoda“, kde se setkávají a diskutují spolu zástupci všech společenských tříd a štamgasti zde mají své vlastní püllitry a jsou obsluhováni přednostně (Englund 2006).

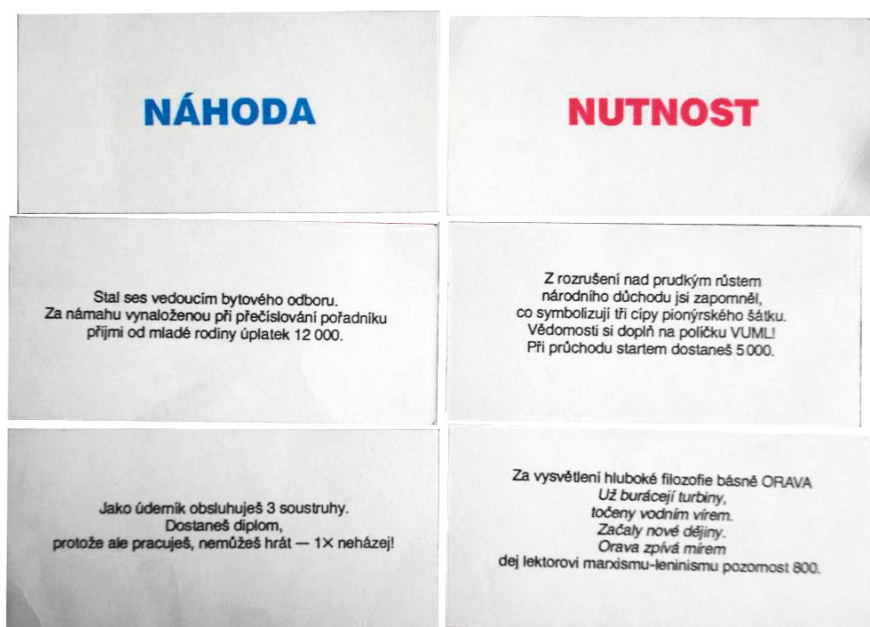
Karty: návod na život v socialistickém státě

Krom výše uvedených míst a organizací se na hrací desce několikrát objevují i políčka, která hráče nutí, aby si vzal kartu z příslušného balíčku, když na některé z těchto políček stoupne. Jedná se o Vězení, Nutnost a Náhodu. Nebudeme zde analyzovat obsah všech kartiček, jichž je v obou jazykových verzích dohromady více než sto. Vynecháme pokyny, které se omezují na příkaz „jdi na políčko X“, a přitom to nijak neodůvodňují situací odpovídající reáliím hry. Zbývající karty si rozdělíme dle událostí a aktivit, za něž v příslušné zemi hrozil trest, nebo naopak přicházela odměna. V obou jazykových verzích hry se jedná o podobné případy, tj. trestuhodné jsou aktivity chápáné jako odpor proti státní moci, a naopak oceňovány jsou činy ve prospěch vlády a zásluhy o stát. Najdou se ovšem i případy, kdy hráč navzdory svému jednání, které je státní mocí vnímáno negativně, v posledku obdrží finanční podporu, a naopak – úspěchy dosažené v různých oblastech se mohou pojit s vynaložením určitých nákladů. Podrobnější pohled na uvedené události ozřejmí, jak výše uvedená políčka na herním plánu fungují a také jaké jsou rozdíly ve společenské zkušenosti komunismu a jaké jsou znaky, ikony tohoto období v jednom či druhém státě.

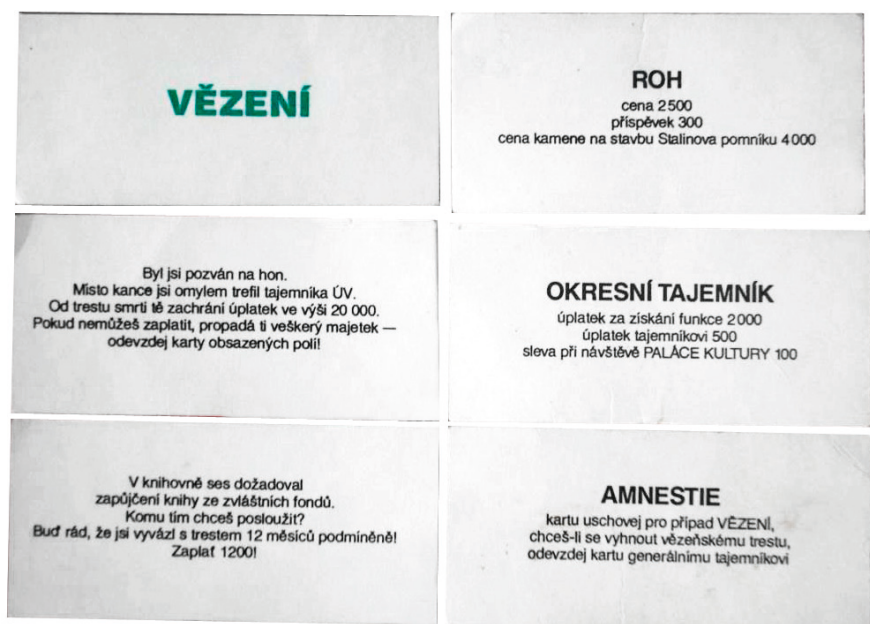
Veškeré projevy odporu jsou trestné

Začneme příčinami, které hráče přivádějí do vězení, což je jeden z charakteristických rysů této hry, jímž se odlišuje od Monopolů. Vězení zde má častěji podobu finančního postihu než omezení pohybu hráče na několik kol. V polské verzi hry se hráč může do vězení dostat za jakýkoli projev odporu anebo urážku uniformovaných služeb, například v případě ZOMO (Zmotoryzowane Oddziały Milicji Obywatelskiej – tj. Motorizované jednotky Občanské milice) za to, že se před nimi schová pod deštník nebo že na ně jeho pes bude štěkat, nebo v případě WRON (Wojskowa Rada Ocalenia Narodowego – tj. Vojenská rada záchrany národa) za psaní opozičních hesel na zeď, třeba sloganu „WRON-won“ (tj. „WRON – ven“). Do vězení se hráč dostane i za nedostatečnou úctu projevenou státní moci, například za to, že si před stranickým domem (sídlem komunistické strany) nesundá čepici, nebo za protistátní aktivity, například nezajištění povinných dodávek nebo za to, že se namočil do aféry s masem (je známo, že v příslušném období patřilo maso a řada dalších potravin, jakož i průmyslové výrobky k nedostatkovému zboží). Poslední možné obvinění souvisí se sérií nepravostí páchaných dětmi, které budou zmíněny u jiných kartiček, a tematizuje mimo to problém cenzury, například když dítě přinese do školy zakázanou literaturu.

V československé verzi se konkrétní tresty uvádějí na počet let, mimo to je možný finanční postih a ztráta nemovitosti. Také v tomto případě se trestá neadekvátní chování vůči uniformovaným složkám – napadení příslušníka pohotovosti pluku nebo urážka příslušníka pomocných stráží VB a odmítnutí legitimovat se průkazem totožnosti. Do vězení se lze dostat i za rozkrádání socialistického majetku, bude-li hráč přistižen se šroubovákem jiným než vlastním, náhodné zastřelení člena ÚV KSČ při lovu nebo za podávání sedativ příslušníkům StB rozčileným v důsledku četby Rudého práva, popřípadě za to, že si v knihovně požádá o půjčku ze zvláštního fondu. Poslední skupina zločinů souvisí s kontakty s příbuznými – bratr posílá zakázané výtisky časopisu Playboy, které jsou nalezeny a zabaveny na pracovišti, popřípadě když si hráč v dopise určeném tetičce ve Švédsku stěžuje, že maso už se nedá sehnat ani na nedělní oběd, a dopustí se tím poškozování zájmů státu v zahraničí. Lze si tedy povšimnout, že kromě (ne)nahodilých projevů odporu vůči uniformovaným se oba státy potýkaly s nedostatkem masa, ale také s cenzurou.



Obr. 7 Příklady karet Náhoda a Nutnost ze hry Stavíme Stalinův pomník.



Obr. 8 Příklady karet Vězení. Zdroj: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/stavime-stalinuv-pomnik-1907/> [cit 2019-09-23].

PRZPADEK Za pracę społeczną i wyrobienie polityczne przyznano ci tytuł „Bohatera pracy socjalistycznej”. Otrzymujesz nagrodę 8000 - zł. PRZPADEK	PRZPADEK Za wierność Partii w 1956 r. masz prawo do dodatkowego rzutu. PRZPADEK	PRZPADEK Za działalność w FJN otrzymujesz nagrodę w wys. 8000 - zł. PRZPADEK	PRZPADEK Zostałeś laureatem Festiwalu Piosenki Radzieckiej. Bankiet z towarzyszami kosztował cię 1000 - zł. PRZPADEK	PRZPADEK Kupiłeś dzieciom grę „Pomnik Stalina”. Nagroda z Komitetu w wys. 2500 - zł. PRZPADEK	PRZPADEK Posiadasz komplet dzieł Lenina. Premia: 3000 - zł. PRZPADEK
KONIECZNOŚĆ Jeśli jesteś właścicielem pola „Albin S.” to otrzymujesz za darmo ambasadę na wschodzie, bez względu na to, czy ktoś jest właścicielem. KONIECZNOŚĆ	KONIECZNOŚĆ W sprawie bodźców materialnego zainteresowania wzywano cię do Ministerstwa. Jeśli przehodzisz przez START dostajesz 1000 - zł. KONIECZNOŚĆ	KONIECZNOŚĆ Byłeś na konferencji prasowej Pana Rzecznika. Za rozrywki trzeba płacić: wpłać do banku 500 - zł. KONIECZNOŚĆ	KONIECZNOŚĆ Zachowaj sobie tę kartę na wypadek dewaluacji. Po wykorzystaniu musisz ją oddać na miejsce. Jeśli jesteś SB lub Sekretarz ciągniesz następną. KONIECZNOŚĆ	KONIECZNOŚĆ Znowu widziano cię w kościele. „Kup se perugę” nikt cię nie pozna! masz 1500 - zł. KONIECZNOŚĆ	KONIECZNOŚĆ Twoja przygluchła babcia znowu słuchała Radio „Wolna Europa”. Zapłać wszystkim po 200 zł. KONIECZNOŚĆ
WIĘZIENIE Jesteś podejrzanym o malowanie na ścianach „WRON-wron”. Opuszczasz 2 kolejki. WIĘZIENIE	WIĘZIENIE Maczałeś palce w aferze „niejsnej”. Tracisz majątek w wys. 5000 - zł. WIĘZIENIE	WIĘZIENIE Nie zdjąłeś czapki przed Domem Partii. Płacisz 500 - zł. WIĘZIENIE	WIĘZIENIE W czasie akcji ZOMO zasłoniłeś się parasolką. Za opór władzy płacisz 2000 - zł. WIĘZIENIE	WIĘZIENIE Twoje dziecko przyniosło do szkoły zakazaną literaturę. Śledztwo prowadzi WUSW. Ratuj cię tapowka 2500 - zł. WIĘZIENIE	WIĘZIENIE Objęła cię amnestia. Nie ponosisz żadnych konsekwencji. WIĘZIENIE

Obr. 9 Příklady karet Náhoda ze hry *Budujemy pomnik Stalina*.

Zdroj: Foto autorka.

Možnosti korupce

Pod kartami označenými jako Nutnost a Náhoda se skrývají jak dobré zprávy, tak i zprávy špatné. K oběma výše uvedeným typům patří karty tematizující korupci, kdy hráči dostávají nebo jsou nuceni dávat úplatky. Toto téma už se objevilo během popisu privilegií jednotlivých politických prominentů, nicméně fenomén úplatkářství se neomezuje pouze na politické prostředí. Jak je patrné z okolností uvedených na kartičkách, úplatek v obou zemích dostává i předseda bytového družstva za to, že zmanipuloval seznam čekajících na přiděl bytu, v Československu pak také vedoucí odboru vzdělávání za to, že bude chránit syna ředitele hutí. Úplatek je nutné dát, aby se člověk ochránil před trestním stíháním, například v případě podpisu kontrarevoluční brožury rodinným příslušníkem nebo před důtkou kádrováka za to, že hráč v jeho přítomnosti pronesl náboženský pozdrav. Uplácet je nutné i lékaře, který léčí pacienta nakaženého pohlavní chorobou na diskotéce, čímž je naznačen zhýralý životní styl politických prominentů. V polské verzi se musí připravit úplatek pro předsedu Polské

sjednocené dělnické strany, když je hráč pozván na pohovor na vojvodské policejní ředitelství, ale prostřednictvím korupce si také může usnadnit povýšení nebo zachránit pas při cestě do Rumunska, kam pašuje prezervativy a lék Biseptol.

Zahraniční cesty a kultura

V souvislosti s poslední jmenovanou okolností se naráží na fenomén takzvaného merkanturismu⁵ (Kochanowski 2010: 338–350), populární v 50. letech. Jednalo se o cestování do zahraničí v rámci komunistického bloku za účelem obchodu se zbožím nebo výměny zboží, jehož bylo v jednom státě přebytek a ve druhém nedostatek. V Polsku i Československu se pro tyto účely využívaly mimo jiné cesty „vlakem družby“ do Sovětského svazu, které organizovaly Towarzystwo Przyjaźni Polsko-Radzieckiej (tj. Sdružení polsko-sovětského přátelství) a Svaz československo-sovětského přátelství a které jsou na kartičkách obou jazykových verzí hry také zmíněny. Státní moc si byla vědomá problémů se zásobováním a tuto praxi obvykle nepostihovala.

Na aktivity zmíněného Sdružení polsko-sovětského přátelství odkazuje také kartička, která hráči nařizuje uhradit náklady související s banketem pořádaným u příležitosti ocenění na Festivalu sovětské písně ve městě Zelená Hora (Zielona Góra). Bankety jsou jednou z častých příčin ztenčování finančních zásob hráčů, protože je musejí hradit i generální tajemník, který u sebe hostí příslušníky tajné bezpečnosti, anebo naopak tajná bezpečnost hostící u sebe generálního tajemníka. V československé verzi musí uspořádat banket vítěz závodu ozbrojených sil Dukla. Lze tu ovšem získat také tučnou odměnu za pořádání večírku pro členy Brigády socialistické práce, za což hráč dostává nejen finanční prémii, ale také ocenění v podobě Řádu Vítězného února, tedy vyznamenání udělovaného vždy v únoru v letech 1973–1989 za mimořádné zásluhy o komunistické dělnické hnutí.⁶ Prémie hráč dostává i za účast na večírku se soudruhy v podobě stranického školení.

Československá verze častěji zmiňuje kulturní události. Na kartičkách, kde se píše o návštěvě cirkusu nebo finančních nákladech spjatých s natáčením programu, se objevuje postava slavného klauna Olega Popova, mimo to je zmíněn Palác kultury jakožto správné místo pro aktivní odpočinek. Hráč také může získat cenu za recitaci díla *Mladý je soudruh Stalin, mladý je každý komunista* od Vítězslava Nezvala. V oblasti literatury se odkazuje také

5 Předloha hry se k tomuto fenoménu neodkazuje.

6 Srov. *Řád Vítězného února: seznam nositelů*. Dostupné z: <http://www.prazskyhradarchiv.cz/archivKPR/upload/rvu.pdf> [cit. 2018-08-29].

k závěrečné pasáži básně Milana Jarise (jehož recitace hráči zabere celá dvě kola), která pochází z antologie *Stalin je život lidí budoucích: Sborník poesie*, vydané v roce 1954: „*Stalin je síla Sovětského svazu / Stalin je moudrost všech budoucích knih / Stalin je vše, co zkáže nese zkázu / Stalin je život lidí budoucích.*“ Ve hře se objevuje také filozofická báseň Orava. Její původ se nám nepodařilo dohledat, snad ji pro účely hry napsal jeden z jejích tvůrců básník Aleš Kovanda, vznikla však na počest přehradního jezera vybudovaného v 50. letech na Slovensku: „*Už burácejí turbíny. / Točeny vodním vírem. / Začaly nové dějiny. / Orava zpívá mírem,*“

Politické konotace

Lze si povšimnout, že v polské verzi se přesné citáty neobjevují. Jedinou výjimkou je legendární dialog Edwarda Gierka s dělníky „Pomůžete?“ – „Pomůžeme?“, který pro hráče znamená nutnost opět zaplatit. Obecně jsou zmíněny spisy Leninovy, přičemž hráč, který tyto spisy vlastní, dostává cenu. Češi v této souvislosti uvádějí konkrétní titul *Levičáctví – dětská nemoc komunismu*. V české verzi se odkazuje i na *Poučení z krizového vývoje ve straně a společnosti*, což je dokument popisující a interpretující události pražského jara a srpnové okupace vojsky Varšavské smlouvy předkládané jako bratrská pomoc. Uvedme na tomto místě, že to není jediná zmínka o Varšavské smlouvě, jiná kartička totiž hráče posílá na vojenské školení pod heslem „*V bratrském internačním svazku armád Varšavské smlouvy tvoříme pevnou hráz míru a socialismu.*“ Svědčí to o tom, jak významnou úlohu sehrála tato událost v kolektivní paměti Čechů, a zároveň ukazuje, jak tuto invazi hodnotila tehdejší státní moc. Jako jediný knižní titul smyšlený pro potřeby hry se jeví položka *Jihočeský lid v boji proti světovému imperialismu*.

Vedle jiných událostí, fenoménů a symbolů komunistické epochy zmiňuje desková hra také *Reflektor mladých*. Akci pořádanou Svazem mládeže, znárodnění soukromého majetku státem, výročí velké říjnové revoluce slavené 7. listopadu, kdy musely být v oknech vyvěšeny vlajky.

Ve hře odkazující na Stalinův kult nemohl chybět ani lokální reprezentant – „malý Stalin“ Klement Gottwald, jehož kult osobnosti byl přirovnáván právě ke kultu sovětského vůdce. Na rozdíl od Stalina však Gottwaldův kult přežil období destalinizace (Futerová 2019). Povšimněme si, že i v polské verzi hry se objevuje „malý Stalin“, a to Bolesław Bierut (na herním plánu je pole s jeho pomníkem), po jehož smrti definitivně skončila parareligiózní glorifikace podobizen polských stranických vůdců (Mazur 2016: 1).

V polském překladu je historických odkazů výrazně méně, na kartách je zmíněn pouze výjimečný stav a Svátek práce, který byl spjatý s prvomájov-

vým průvodem. Většina pokynů z kartiček odkazuje k obecným situacím, kdy člověk dostává pokutu a musí nést jiné nepříjemné důsledky, mimo jiné za to, že vyprávěl vtipy o Stalinovi, vyjádřil se dvojsmyslně, vrátil stranicou legitimaci, není ideologicky spolehlivý, udržuje styky s opozicí nebo poslouchá rádio Svobodná Evropa. Výrazný je zde však negativní poměr k náboženství projevující se trestem za chození do kostela a za posílání dítěte na náboženství. Tento motiv v české předloze nenajdeme, což ilustruje odlišný přístup obou zemí k otázkám víry. U jižních sousedů Polska nemusela státní moc čelit rivalizování s katolickou církví.

Polští soudruzi jsou oceňováni za šíření propagandistických obsahů, psaní článků do deníku *Trybuna Ludu*, za věrnost straně, přihlášení svých potomků do Svazu polské socialistické mládeže, za své předky, kteří bojovali v Rudé armádě, za společensky prospěšné aktivity, rychlejší uskutečnění pětiletky, působení ve Frontě národní jednoty (Front Jedności Narodu), potírání amerického brouka, za služební vozidlo a tak podobně. Naproti tomu čeští soudruzi dostávají odměny například za politickou angažovanost, propagování revolučních tradic, zpěv revolučních písní, vedení stranického školení Brigády socialistické práce a pomoc při odhalování protisocialistických živlů.

Na závěr je třeba připomenout, že na kartách nacházíme několik pokynů, které jsou v obou verzích hry totožné – například finanční postih za špatný životopis. Vedle toho se zde objevují tři postavy – úderník obsluhující tři soustruhy, který nemá čas na hru, a tudíž jedno kolo nehraje (symbol hospodářské politiky zaměřené na překonávání stanovených norem), dále „hajzldědek“, který byl přinucen vykonávat podřadné zaměstnání kvůli svým protistranickým postojům (zatímco vstup do strany byl cestou, jak si zvýšit životní úroveň), nicméně vydělává na dýškách, a kosmonaut (symbol éry dobývání vesmíru), který tráví čas na besedách s mládeží a pionýry, a v důsledku toho dvě kola nehraje. Přestože přítomnost těchto témat v obou verzích hry zdůrazňuje společnou zkušenost obou zemí, nejsou to pochopitelně jediné motivy, které jsou pro jejich dějiny v období komunismu společné, což lze stvrdit i analogiemi situací popsanych na jiných kartičkách. Jsou to nicméně pokyny, které jsou dalším důkazem toho, že polská hra *Budujemy pomnik Stalina* nevznikala nezávisle na československém originálu.

Shrnutí

Komparativní analýza v tomto článku ukázala společné rysy a rozdíly mezi oběma verzemi hry. Ty první měly zdůraznit souvislost obou her, přičemž polskou verzi je třeba vnímat jako překlad hry *Stavíme Stalinův*

pomník, a také uvést styčné body období komunismu v obou zemích, které se projevovaly i v ostatních lidovědemokratických státech. Jedná se o politické a společenské organizace, které mají často stejný název (v překladu), ale také fenomény související s nedostatkem zboží, cenzurou, popularizací sovětské kultury, korupcí a k občanům směřované požadavky na určitou formu chování, která by vyjádřila úctu a poslušnost vůči státní moci. Obě hry zároveň jednoznačně ukazují, že státní moc byla lidmi nejen uctívána, ale zároveň jim lezla na nervy, přičemž alkohol se stal populárním prostředkem, jak se uklidnit. Ilustruje to karta s následujícím sdělením: „*Na zájezdu do Prahy jsi navštívil muzeum SNB. Expozice tě vyvedla z míry. Vzpamatovat se můžeš jedině na políčku HOSPODA*“. Početné rozdíly mezi oběma hrami pak potvrzují, že tvůrci její polské verze vyhotovili polysémiotický (ikonografický a jazykový) a kulturní překlad hry. Řídili se při tom kritériem adekvátnosti⁷ a nahradili určité symboly a události z originálu fenomény, které jsou polskému recipientovi bližší a známější. Zmíněné rozdíly navíc ukazují poněkud odlišnou mentalitu v obou státech. Poláci se projeví ve ztvárnění Stalina mnohem více obrazoborecky, zatímco Češi se omezili na to, že kultovní pomník – hlavního hrdinu hry – prostě zobrazili. Tento drobný, ale podstatný rozdíl je potřeba zdůraznit: ve hře *Stavíme Stalinův pomník* je hrdinou pomník – nicméně nejedná se zde ani tak o kult vůdce, jako spíš o poststalinskou cenzuru příběhu o kultu osobnosti, jehož projevem právě onen ve světovém měřítku mimořádný pomník byl. Naopak v polské hře je protagonistou samotný Stalin, jenž se – navzdory své glorifikaci všeobecně rozšířené v celém sovětském bloku – v Polsku nedočkal žádných monumentálních projevů kultu. V polské verzi hry byla rovněž zdůrazněna zbožnost polské společnosti stigmatizovaná komunistickou státní mocí. Češi naproti tomu dostali do hry mnoho odkazů na socialistickou kulturu a umění, uváděli místa a díla, jež komunistická moc zplodila – část z nich možná byla odhalena až po pádu režimu a hra byla výbornou příležitostí, aby byly zmíněny a aby se konečně poukázalo na to, že navzdory snahám se státní moci nepodařilo před společností všechno ututlat. Mimo to si lze na základě obsahu karet povšimnout, že čeští autoři ilustrovali komunistickou éru prizmatem historických událostí: zmiňují třeba pražské jaro nebo Varšavskou smlouvu. Naopak v polské verzi hry se například poznaňský červen 1956 nebo výjimečný stav 1981 nijak nezmiňuje. Snad tedy hra *Stavíme Stalinův pomník* neměla být pouze satirou na období komunismu, které skončilo krátce před vznikem hry, nebo formou odreagování se od zkušeností s tímto režimem, přerušáním

7 Nemám v této souvislosti na mysli adekvátnost v různých sémiotických systémech, o níž píše v kontextu filmových adaptací Maryla Hopfingerová, nýbrž adekvátnost na úrovni rozdílných kulturních a historických zkušeností.

mnohaletého mlčení, ale i populárním dílem shrnujícím nejdůležitější fenomény, jež ovlivňovaly a reprezentovaly život v uplynulé éře. Ve světle toho je její polská verze, která rezignuje na uvádění konkrétních historických událostí a místo nich se zaměřuje na popis každodenních situací, které si komunistická moc vykládala různě, pojmána jako deskový průvodce životem v socialistickém režimu.

Obě hry – ač dnes už pozapomenuté a zatlačené do pozadí novějšími hrami – pak nejenže mají význam v tom, že vyjadřují kolektivní paměť generace svých tvůrců na prahu nové epochy, ale jsou také kulturními texty, jež člověka angažují – větší měrou než třeba film – a vyžadují na něm interakci s dalšími lidmi (jejichž zkušenosti se mohou lišit), a umožňují tím utváření a dojednávání kulturních forem paměti (Chapman 2012). Srovnání dvou verzí téže hry vydaných ve dvou různých zemích, které jsme v tomto článku podnikli, ukázalo, jak takové dojednávání může probíhat.

Květen 2021

Literatura

- Altenberg, Tilmann – Owen, Ruth J. 2015. Comics and Translation: Introduction. *New Readings* 15: i–iv. <https://doi.org/10.18573/newreadings.100>
- Åman, Anders. 1992. *Architecture and Ideology in Eastern Europe During the Stalin Era: An Aspect of Cold War History*. New York: The Architectural History Foundation.
- Barthes, Roland. 2008. *Mitologie*. Warszawa: Aletheia.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge – London: The MIT Press.
- Booth, Paul. 2015. *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*. New York – London – New Delhi – Sydney: Bloomsbury Academic: 12–13.
- Cainer, Rudla. 2008. *Žulový Stalin: osudy pomníku a jeho autora*. Praha: ARSCI.
- Caillois, Roger. 2005. Gry i ludzie. In: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Chapman, Adam. 2012. Privileging form over content: Analysing historical videogames. *Journal of Digital Humanities* 1, 2.
- Englund, Terje B. 2006. The Hospoda. *Expats.cz* [online]. [2018-08-27]. Dostupné z: <https://news.expats.cz/books-literature/czech-hospoda/>
- Fik, Marta. 1996. Rozdwojenie jaźni. In: Fik, Marta et al. (eds.): *Spór o PRL*. Kraków: Znak.

- Futerová, Aneta. 2019. *Klement Gottwald – analýza kultu osobnosti v komunistickém Československu*. Diplomová práce. Pardubice: Univerzita Pardubice, Filozofická fakulta. Dostupné z: https://dk.upce.cz/bitstream/handle/10195/73995/FuterovaA_KlementGottwald_ZV_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Gadamer, Hans-Georg. 2010. *Pravda a metoda*, 1. Praha: Triáda.
- Głowiński Michał. 1996. PRL-owskie mity i realia. In: Fik, Marta et al. (eds.): *Spór o PRL*. Kraków: Znak.
- Heydel, Magda. 2009. Zwrot kulturowy w badaniach nad przekładem. *Teksty Drugie* 6: 21–23.
- Huizinga, Johan. 1971. *Homo ludens, o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta.
- I'Anson-Sparks, Justin – Svašek, Maruška. 1999. Post-Communist Personality Cults. The Limits of Humour and Play. *Etnofoor* 12, 2: 117–131. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/25757968>.
- Kaźmierczak, Marta. 2017. Od przekładu intersemiotycznego do intersemiotycznych aspektów tłumaczenia. *Przekładaniec* 34, 1: 7–35. <https://doi.org/10.4467/16891864PC.17.001.8207>
- Kochanowski, Jerzy. 2010. *Tęlnymi drzwiami. „Czarny rynek” w Polsce 1944–1989*. Warszawa: Neriton: 338–350.
- Mazur, Mariusz. 2016. Oblicza Władzy. Graficzne i audiowizualne wizerunki pierwszych sekretarzy KC PPR/PZPR w Polsce Ludowej (1944–1989). *Ethos* 114, 2: 218–242. <https://doi.org/10.12887/29-2016-2-114-15>
- Michalski, Sergiusz. 1998. *Public Monuments: Art in Political Bondage: 1870–1997*. London: Reaktion Books.
- Pawlak, Beata. 1993. Słowo o pomniku Stalina. *Gazeta Wyborcza* 54.
- Píchová, Hana. 2014. *Případ Stalin. Historická a literární studie Stalinova pomníku v Praze*. Praha: Arbor Vitae.
- Pomnik Lenina zniknął z Nowej Huty 29 lat temu. *Historia.Interia.pl* [online]. [2018-07-30]. Dostupné z: <https://nowahistoria.interia.pl/aktualnosci/news-pomnik-lenina-zniknal-z-nowej-huty-25-lat-temu,nId,1570306>.
- Pořízková, Lenka – Kratochvílová, Jitka (eds.). 2012. *Societas contraalcoholica doctoris Řimsae: Protialkoholní společnost doktora Řimsy*. Praha: Paseka.
- Pospíšilová, Eva. 2011. Hnízdo se špatnou pověstí. *Týden online* [online]. [2018-08-27]. Dostupné z: https://www.tyden.cz/rubriky/domaci/hnizdo-se-spatnou-povesti_207625.html.
- Potaczała, Krzysztof. 2011. Niezwykła historia pomnika Stalina w Ustrzykach. *Nowiny24* [online]. [2018-07-30]. Dostupné z: <http://>

www.nowiny24.pl/reportaze/art/6127707,niezwykla-historia-pomnika-stalina-w-ustrzykach,id,t.html.

Puls: nieregularny kwartalnik literacki, sv. 53. Warszawa – Londyn 1991.

Szczygieł, Mariusz. 2007. *Gottland*. Přel. Helena Stachová. Praha:

Dokořán; Jaroslava Jiskrová – Máj.

Szczygieł, Mariusz. 2016. *Gottland*. Wołowiec: Czarne.

Sztompka, Piotr. 2000. *Trauma wielkiej zmiany. Społeczne skutki transformacji*. Warszawa: ISP PAN.