

8. Hry, které lidé hrají na kurtu

I většině náhodných pozorovatelů je zřejmé, že se na kurtu hraje ještě něco jiného než tenis. Bez ohledu na to, zda pozorují hru ve venkovském klubu, veřejném parku nebo na soukromém hřišti, uvidí hráče, kteří prožívají celou škálu pocitů, od lehkého roztrpčení až po pořádný vztek. Spatří dupání nohou, zatínání pěstí, válečné tance, rituály, úpěnlivé prosby, kletby a modlitby; rakety létají do plotu ve vzteku, do vzduchu z radosti, nebo se jimi znechuceně buší do betonu. Míče, které padnou do kurtu, jsou ohlášeny jako aut a naopak. Je vyhrožováno čarovým rozhodčím, sběrači míčků dostávají vynadáno, je zpochybňována čestnost přátel. Na tvářích hráčů se v rychlém sledu střídají zahanbení, hrdost, nadšení a zoufalství. Arogantní samolibost se mění ve velkou úzkost, domýšlivost je vystřídána pocitem zklamání. Hněv a agrese různé intenzity vystupují na povrch v otevřené nebo potlačené formě. Kdyby pozorovatel viděl hru poprvé, bylo by mu těžké uvěřit, že celé toto drama se odehrává na pouhém tenisovém dvorci mezi shodou, hrou, setem a zápasem.

Přístup k tenisové hře má nespočet variací. Na kurtu můžete vidět nejenom kompletní spektrum emocí, ale také širokou škálu motivací hráčů. Některé zajímá jenom výhra. Jiní

s obdivuhodnou houževnatostí odolávají porážce, ale neumějí proměnit mečbol, když jim ho soupeř nabídne. Někteří podvádějí soupeře, jiní sami sebe. Mnohým je jedno, jak hrají, jen když vypadají úžasně, a jiným je všechno fuk. Někteří se pořád vychloubají, jak jsou dobří, další vám stále vykládají, že hrají špatně. Je tam dokonce hrstka lidí, kteří jsou na kurtu jen pro radost nebo aby se hýbali.

Eric Berne ve své populární knize *Games People Play* (Jak si lidé hrají) popisuje podprahové hry, které leží pod povrchem lidských vztahů. S obdivuhodnou precizností objasnil, že to, co se *jeví*, že se mezi lidmi děje, je jen malá část celého příběhu. To samé probíhá na tenisovém kurtu. Abychom mohli jakoukoli hru hrát dobře, musíme o ní vědět co nejvíce, a proto připojuji krátký průvodce ke hrám, které lidé na tenisovém kurtu hrají, a doplňuji ho stručným výčtem her, které za to stojí hrát a k nimž jsem dospěl vlastním výzkumem. Navrhuji, abyste ho nečetli jako cvičebnici sebeanalýzy, ale jako vodítko jak mít z tenisu větší potěšení. Jestliže je vaše ego zabrané do zápasu na život a na smrt, je těžké užít si zábavy nebo dosáhnout koncentrace. Když První Já svádí nějaký skrytý těžký zápas o svou image, Druhé Já nikdy nedostane příležitost ukázat svoji spontaneitu a dokonalost. Jestliže však rozpoznáte hry Prvního Já, je možné dosáhnout určitého osvobození. Potom můžete začít objektivně rozlišovat a objevit pro sebe hru, kterou stojí za to hrát.

Krátké vysvětlení významu slova „hra“. Každá hra má alespoň jednoho hráče, cíl, překážky mezi hráčem a cílem, hřiště (fyzické či mentální), kde se hra hraje, a motiv ke hraní.

V následujícím průvodci jsem popsal tři skupiny her, včetně jejich cílů a motivace ke hraní. Nazval jsem je Dobrý, Přátel a Zdraví, Zábava. Hrají se na kurtech i mimo ně. Každá z těchto hlavních kategorií má další podkategorie her, které mají vedlejší cíle a motivace, a dokonce každá z nich má celou řadu variací. Kromě toho většina lidí hraje současně dvě nebo více her.

Hra č. 1 – Dobrý

Hlavní cíl: Dosáhnout dokonalosti

Hlavní motivace: Dokázat si, že jsem „dobrý“

Podskupina A: Dokonalý

Zásada: Kam až se mohu dostat? V podskupině Dokonalý je „dobrý“ poměřováno se standardním výkonem. V golfu je měřítkem par, v tenisu je to očekávání výsledků, které je buď moje vnitřní, nebo které mají rodiče, trenér či přátelé.

Cíl: Dokonalost, dosáhnout nejvyšší možné úrovně.

Motiv: Přání dokázat si, že jsem schopný.

Překážky:

Vnější: Nepřekonatelný rozpor mezi mou představou dokonalosti a mými schopnostmi.

Vnitřní: Sebekritika, že nejsem tak dokonalý, jak bych si přál. To vede ke ztrátě odvahy, k přílišné snaze a pochybnostem o sobě, které vás nutí myslet si, že hlavně musíte něco dokázat.

Podskupina B: Soutěživý

Zásada: Jsem lepší než ty. Zde je „dobrý“ poměřováno spíše výkonem druhých hráčů než srovnáváním s nastaveným standardem. Motto: Nejde o to, jak dobře hrají, ale jestli vyhraji nebo prohrají – to se počítá.

CÍL: Být nejlepší, vyhrát, porazit každého, kdo přijde.

Motiv: Přání být na vrcholu, což vyplývá z potřeby obdivu od druhých a druhé ovládat.

Překážky:

Vnější: Vždycky se najde někdo, kdo vás porazí; mladí dorůstají rychle.

Vnitřní: Mysl je zaujata srovnáváním sebe s druhými, což znemožňuje spontánní akce; pocity méněcennosti se střídají s pocity nadřazenosti v závislosti na soupeři; strach z porážky.

Podskupina C: Image

Zásada: Podívejte se na mě! „Dobry“ se poměřuje podle toho, jaký dojem dělám. Není nic důležitějšího než styl; ani výhra, ani skutečné schopnosti.

Cíl: Vypadat dobře, frajersky, udělat dojem, že jsem silný, skvělý, příjemný, že mám půvab a šarm.

Motiv: Přání budit pozornost, chvála.

Překážky:

Vnější: Nikdy nejsme dokonalí, nevypadáme dostatečně dobře. Co vypadá dobře pro jednoho, nevypadá tak dobře pro někoho jiného.

Vnitřní: Zmatek, kým vlastně jsem. Strach, že se všem nezávděčím a obava z domnělé osamělosti.

Hra č. 2 – Přátelé

Hlavní cíl: Získat nebo udržet si přátele

Hlavní motivace: Touha po přátelství

Podskupina A: Společenské postavení

Zásada: Hrajeme ve venkovském nebo maloměstském klubu. Není až tak důležité, jak jste dobrý, ale kde hrajete a kdo hraje s vámi.

Cíl: Udržet nebo zvýšit společenské postavení.

Motiv: Touha po přátelství s prominenty.