

žítá, a jen ve velmi omezené míře užívám pojmu a výkladů ná-
rodopisných, a to i tam, kde uvádím etnologická fakta. Tak se
např. setkáme s výrazem „magický“ jenom jednou, s výrazem
mana a podobnými vůbec ne. Kdybych měl své zdůvodnění
shrnout v tezích, pak by jedna z nich zněla: Etnologie a vědy jí
příbuzné kladou příliš malou váhu na pojem hry.

Když teď předávám svou knihu veřejnosti, přepadá mě strach,
že by ji mnozí mohli považovat za nedostatečně doloženou im-
provizaci, navzdory veškeré práci, která je v ní uložena. Ale je
už účelem autora, který se hodlá zabývat kulturními problémy,
že se musí občas odvážit i do oblastí, které dostatečně ne-
ovládá. Vyplnit nejdřív všechny mezery svého vědění bylo pro
mne nemožné a požadavek ručit za každý detail citátem jsem si
usnadnil. Měl jsem na vybranou: psát hned, nebo nepsat vůbec.
Psát o něčem, co mi leželo na srdci. Napsal jsem to tedy.

Leiden, 15. června 1938

J. HUIZINGA

Podstata a význam hry jako kulturního jevu

[I]

Hra je starší než kultura; ať je totiž pojem kultury vymezen
sebenapřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou
společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát.
Můžeme dokonce klidně říci, že lidská civilizace nepřípojila
k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají
právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatňují už
ve hře zvířat. Stačí pozorovat hrajeící si štěňáta a v jejich vese-
lém skotačení všechny tyto rysy zjistíme. Vybízejí se ke hře
mrtvými obřadnými postoji a posunků. Dbají pravidla, že bratro-
vi se nemá prokousnout nebo. Předstírají, že jsou strážně zlí.
A co je nejdůležitější: z toho všeho mají očividně náramně po-
těšení a zábavu. A přitom je takové hraní dovádějících štěňat
pouze jednou z nejjednodušších forem zvířecích her. Existuje
mnoho vyšších a vyvinutějších stupňů: pravá zápolení a pěkně
představení před diváky.

Musíme se tu však hned zmínit o velmi významném bodě: Už
ve svých nejjednodušších formách, už v životě zvířat je hra něčím
víc než čistě fyziologickým jevem nebo psychologickou reakcí určenou
čistě fyziologicky. Hra sama o sobě překračuje hranice ryze bio-
logické nebo fyzické činnosti. Je to funkce, která má smysl. Ve
hře „hraje“ s sebou něco, co překračuje bezprostřední pud sebe-
záchovy a vnáší do životní činnosti smysl. Každá hra něco zna-
mená. Jestliže onen aktivní princip, který je podstatou hry, na-
zveme duchem, pak říkáme příliš mnoho, nazveme-li ho instink-
tem, neříkáme nic. Ať to posuzujeme jakkoli, v každém případě
se tím, že hra má smysl, objevuje přímo v podstatě hry imate-
riální prvek.

Nevhodnost dosavadních definic hry

Psychologie a fyziologie usilují o pozorování, popis a výklad
hry zvířat, dětí i dospělých lidí. Snaží se zjistit, v čem je podstata
a význam hry, a vykázat jí místo v životním plánu. Že v něm má
podstatný význam, že plní nutný, přinejmenším užitečný úkol,
to se obecně přijímá bez námitek jako východisko pro každé
vědecké zkoumání a uvažování. Četné pokusy určit tuto biologie-
kou funkci hry se však velmi rozcházejí. Věřilo se, že jo možno

definovat původ a základ hry jako vybití přebytku životní síly. Podle jiných je živá bytost při hraní poslucha vrozeného napodobovacího pudu, uspokojuje svou potřebu uvolnění nebo se cvičí pro vážnou činnost, kterou od ní bude vyžadovat život, nebo ji hra slouží jako cvičení v sebeovládání. Jiní zase hledají princip hry ve vrozené potřebě něco umět nebo na něco působit, nebo i v úsilí ovládat jiné nebo s nimi soutěžit. A ještě další považují hru za nevinné odregování škodlivých pudů, za nutný doplněk příliš jednostranně zaměřené činnosti nebo za fiktivní uspokojování nespokojených přání a tím za udržování pocitu osobnosti.¹

Všem těmto výkladům je společné to, že vycházejí z předpokladu, že hra se provozuje pro něco jiného, že slouží nějakému biologickému účelu. Ptají se, proč si lidé hrají a k čemu to je. Odpovědi na tuto otázku se navzájem nijak nevykládají. Mohli bychom docela dobře přijmout všechny tyto výklady současně, aniž bychom upadli do obtížného znatelní pojmu. Z toho ovšem vyplývá, že všechna tato vysvětlení jsou jen částečná. Kdyby jedno z nich bylo rozhodující, musilo by ostatní výklady buď vyložit, nebo pojmout a zahrnout ve vyšší jednotu. Většina pokusů o výklad se až ve druhé řadě zabývá otázkou, čím je hra sama o sobě, jak existuje a co znamená pro hráče. Zkoumají hru rovnou měřítkem metodami experimentální vědy, aniž si nejdříve uvědomí, že hra má svou specifickou, zakotvenou hloubku v estetickém. Přírodní kvalita hry zůstává zpravidla vlastně nepopsána. Ke každému z uvedených výkladů můžeme vznést otázku: Nu dobrá, ale co je tedy vlastně *středem* hry? Proč při ní nemluvně broká a potěšením? Proč hráč *středem* své vášni, proč sportovní utkání rozběsí tisícíhlavý dav? Základní biologická analýza nevyšvětlí intenzitu hry, a právě v této intenzitě, v této schopnosti pohltit nit je podstata hry, právě v ní tkví to, co je hře od pradávna vlastní. Zdá se logické, že příroda by byla přece mohla vybarvit své děti všemi oněmi užitečnými funkcemi, jako je vybití přebytečné energie, uvolnění po vypětí síli, příprava na požadavky života a kompenzace za neuskutečnění, též formou čistě mechanických cvičení a reakcí. Ale příroda nám dala právě hru s jejím napětím, s její radostí a s jejím vtípem.

Tento poslední prvek, onen „vtíp“ hry, vzdoruje každé analýze, každé logické interpretaci. Holandské slovo pro vtíp, „*avontuurlijkheid*“, je pro to nejlepší přiznání. Je odvozeno od „*avont*“, což znamená „způsob“, ale též „podstata“, a tím vlastně dosvědčuje, že věc nelze dále odvozovat. Tato nemožnost dalšího odvozování je pro nás moderní jazykový cit nejvyšší než jiny vyjádřena v anglickém *flow*, které je ve svém běžném významu dosti

mladá. Francouzština kupodivu pro tento pojem nemá ekvivalent. A právě tento prvek určuje podstatu hry. Při hře máme co dělat s naprostou příměrnou životní kategorií, která je každému ihned zřejmá, s celostí, jestliže vůbec existuje něco, co si takový název zaslouhuje. Musíme se snažit, abychom hru posuzovali a hodnotili v její celosti.

Fakt hry existuje očividně jak ve světě zvířat, tak i ve světě lidí. Nemůže mít tedy souvislost s racionalitou, protože rozumové založení by ji omezilo na svět lidí. Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru. Každá myšlet bytost si dokáže ihned představit skutečnost hry, hraní, jako něco samostatného, specifického, a to i tehdy, jestliže její jazyk pro to nemá obecný termín. Hru není možno popít. Téměř všechna abstraktní můžeme popít: právo, krásu, pravdu, dobro, ducha, bohatí Vážnost můžeme popít, hru nikoli.

Ve hře však nutně poznáváme ducha. Neboť hra není hmota, ať už je její podstata v čemkoli. Už ve hře zvířat hra proniká hrabdní toho, co existuje fyzicky. Jestliže o ní uvážujeme z hlediska deterministický pojetého světa ponukých působících sil, je hra v plném smyslu slova *steperabundans*, něčím nadbytečným. Těprve tím, že do takového světa proniká duch, který ruší abso-
lutní determinovanost, je existence hry možná, myslitelná a pochopitelná. Přítomnost hry stále znovu potvrzuje, a to v nejvyšším smyslu, nadlogický charakter naší situace v kosmu. Zvířata si dovedou hrát, již tím jsou tedy něčím víc než mechanickými předměty. Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.

Hra jako kulturní činitel

Kdo se hodlá zabývat funkcí hry — tak, jak se projevuje nikoli v životě zvířat a dětí, nýbrž v kultuře — má přirov nehopit pojem hry tam, kde s ním biologie a psychologie skončily. Shledá, že v kultuře je hra danou veličinou, která tu byla už před kulturou a která kulturu doprovází a prostupuje od počátku až po fázi, kterou on sama prožívá. Všude se setkává s hrou jako s určitou kvalitou jednání, která se odlišuje od „obyčejného“ života. Nemusí se zabývat tím, jak dalece je možno odvodit tuto kvalitu vědeckou analýzou z kvantitativních činitelů. Záleží mu právě na oné kvalitě, jak ji nachází jako zvláštní formu života, kterou nazývá hrou. Jeho předmětem je hra jako forma činnosti, jako forma mající smysl a jako sociální funkce. Nepátrá už po přirozených popudch, které určují hraní obecně, nýbrž zkoumá

samotnou hru v různých jejích konkrétních formách jako sociální strukturu. Snaží se ji pochopit v jejím primárním významu, jak ji pojímá sám hráč. Když sledá, že hra spočívá v manipulaci určitými výtvoři, v zobrazení skutečnosti jejím převodem do forem dramatického života, pak se především snaží, aby porozuměl hodnotě a významu oněch výtvořů a zobrazení samých. Chce pozorovat jejich účinek v samotné hře a tím se chce pokusit o pochopení hry jako faktoru kulturního života.

Všechny velké původní činnosti lidského společenství jsou proklány hrou. Vezměme si řeč, ten první a nejvyšší nástroj, který si člověk vytváří, aby mohl sdělovat, mít, rozkazovat, řeč, jejímž prostřednictvím rozlišuje, určuje, zjišťuje, zkrátka pojmenovává, tj. vyzvedává věci do oblasti ducha. Jazykovou a duchovní sňá přeskakuje hravě znovu a znovu z oblasti hmotného do oblasti myšleného. Za každým výrazem pro něco abstraktního stojí metafóra a v každé metafóře je obsažena slovní hříčka. Tak si lidstvo vždy znovu vytváří svůj výraz pro bytí, druhý, fiktivní svět vedle světa přírody. Nebo si vezmeme mýtus, který je rovněž zobrazením bytí, jen šife zpracovaných než jednotlivá slova: Mýtem si prvotní člověk snaží vysvětlit pozemský svět a jím vytváří základ světa božského. V každé z těch rozmarných fantazií, kterými mýtus odává jsouno, si vynalézavý duch pohrává na rozhraní žentů a věžnosti. Nakonec si všimneme kultury Raná společnost uskutečňuje své posvátné říkony, které jí slouží k tomu, aby zajistily blaho světa, své světlé obřady, své oběti a mystické, ryzí hrou v nejvlastnější smyslu slova.

Z mýtu a kultury však vycházejí velké hybné síly kulturního života: právo a řád, doprava, průmysl, řemeslo a umění, básnictví, učnost a věda. I ty mají tedy své kořeny v půdě hravosti. Cílem tohoto pojednání je prokázat, že přesvědčení o možnosti nvažovat o kultuře *svě* *specie* *hodi* je něčím podstatně více než řecnickým přiměrem. Myšlenka sama není vůbec nová. Již jednou byla všeobecně rozšířena a obhlbena: v sedmnáctém století, v době, kdy se objevilo velké, světové divadlo. Ve skvělé řadě autorů od Shakespeara přes Calderona k Racinovi ovládo drama soudobé básnictví. Básníci vesměs přirovnávali svět k jevišti, kde každý hraje svou roli. Zdálo by se, že se tím bez okolků přiznává, že kulturní život má povahu hry. Jestliže si však všimneme obvyklého přirovnání života k divadlu podrobněji, ukáže se, že tendence talového přirovnávání, pojatého na platonském základě, leží skoro výhradně v oblasti morálky. Byla to obměna starého tématu marnosti, vanitas, hluboký povzdech nad marností všeho pozemského a nic více. K poznání, že hra a kulturní

se skutečně vzájemně prolínají, tato srovnání nedospěla nebo je nevyjádřila. Teď však jde o to, abychom dokázali, že skutečná, čistá hra sama je základem a činitelem kultury.

Hra jako samostatná kategorie

V našem povědomí je hra protějškem vážnosti. Tento protiklad nelze zatím z ničeho vyvodit, stejně jako sám pojem hry. Při bližším pohledu se však ukáže, že protiklad hra — vážnost není ani jednoznačný, ani pevný. Můžeme říci: Hra je nevážnost. Avšak nehlédě k tomu, že tato věta neřká nic pozitivního o vlastnostech hry, je ji možno docela lehce vyvrátit. Jakmile místo „hra je nevážnost“ řekneme: „Hra není vážná“, jsme se svými protiklady v koncích; hra totiž může být velmi dobře vážná. Kromě toho připadneme ihned na různé základní životní kategorie, které též spadají pod pojem nevážnosti, a přesto neodporují pojmu hra. Smích je v jistém protikladu k vážnosti, není však nikterak nutně vázán na hru. Děti, hráči fotbalu a šachů hrají s nejhlubší vážností a neprojevují přitom nejmenší náchyllost k smích. Je pozoruhodné, že právě čisté fyziologický akt smíchu je vlastně výhradně človéku, kdežto smyslný akt hrani je společná človéku i zvířatům. Aristotelovské *animal videns* označuje človéka v protikladu k zvířeti ještě výrazněji než *homo sapiens*.

Co platí o smíchu, platí i o komicku. Komické spadá pod pojem nevážnosti a je jistým způsobem spojeno se smíchem: vyvolává smích. Ale jeho souvislost s hrou je podružná. Hra sama o sobě není komická, ani pro hráče, ani pro diváka. Mladata a malé děti jsou někdy při hře komické, ale homie se dospělí psi už komičtí nejsou, nebo jen zřídkka. Jestliže nám nějaká fraška nebo veselohra připadá komická, pak to není způsobem samotným faktem hry, nýbrž jejím myšlenkovým obsahem. Komickou a smích vzbuzující mímiku klauuna můžeme nazvat hrou jen v širším smyslu.

Komické těsně souvisí s bláznovstvím. Ale hra není bláznivá. Leží mimo protiklad moudrost — bláznovství. Přesto i pojem bláznovství musel posloužit, aby byla vyjádřena velká rozdílnost životních ladeň. V jazykové zvyklosti pozdnho středověku se slovní dvojice *foibe et sens* dosti dobře kryje s našim rozlišováním hra — vážnost.

Všechny výrazy ze skupiny volně souvisících pojmů, k níž patří hra, smích, zábava, žert, komické a bláznovství, mají to společné, že se — stejně jako u hry — jejich pojem nedá z ničeho

odvodit. Jejich *ratio* tkví v obzvlášť hluboké vstřevě naší duchovní bytosti.

Čím více se snažíme vymezit pojem hry vzhledem k jiným, zdánlivě příbuzným formám života, tím více vychází najevo její dalekosáhlá samostatnost. A v takovém vyčleňování hry z oblasti velkých kategoriálních protikladů můžeme pokračovat. Hra leží mimo disjunkci moudrost — hláznovství, leží však také mimo protiklad pravdy a nepravdy i dobra a zla. Ačkoli hraní je činnost duchovní, není v něm samotím obsažena žádná morální funkce, ani etnost, ani hříeh.

Když tedy není možno uvádět hru do přímé spojitosti ani s pravdivostí, ani s dobrem, leží tedy snad v oblasti estetická? Tady nás sond kolská. Hra sama o sobě není krásná, má však sklon přibírat nejněžnější prvky krásy. Na primitivnější formy hry se od počátku přijímá radost a půvab. Krása lidského těla v pohybu dosahuje ve hře nejvyššího výrazu. Ve svých vyvinutějších formách je hra prokřána rytmem a harmonií, těmito nejušlechtlejšími dary estetického vnímání, které jsou dary člověku. Hru spojují s krásou mnohostanná a těsná pouta.

Formální znaky hry

Platí tedy, že při hře máme co dělat s takovou funkcí živé bytosti, kterou není možno zcela určit ani biologicky, ani logicky. Je pozoruhodné, že *pojem hry zůstává tvrdě stvornou všech ostatních forem myšlení*, jimiž můžeme vyjadřit strukturu duševního a společenského života. Musíme se tedy prozatím omezit na to, že popíšeme hlavní charakteristické rysy hry.

Zde nám prospěje to, že naše téma, souvislost hry a kultury, nám dovoluje, že nemusíme pojednávat o všech existujících formách hry. Můžeme se omezit hlavně na hry společenské povahy. Chceme-li, můžeme se omezit vyššími formami hry. Ize je popsat snadněji než primární hry kojenců a mláďat, protože jsou svým utvářením vyvinutější a členitější a vyznačují se rozmanitějšími a zřetelnějšími charakteristickými znaky, kdežto při definování primitivní hry narážíme téměř bezprostředně na neodvoditelnou kvalitu hraní, kterou podle našeho názoru není možno analyzovat. Budeme mluvit o zápusecích a závodech, o podívaných a představeních, o fancech a hudeb, o maškaraádě a turnaji. Z charakteristických znaků, které při tom vypočteme, mají některé vztah ke hře obecně, jiné platí pouze pro společenskou formu hry.

Každá hra je nejdříve a především *svobodným jednáním*. Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařazenou re-

produkcí hry. Jíž tímto rysem svobody se hra vymyká z přírodního procesu. Připíná se k němu a zdobí ho jako krásný šat. Svobodě tu ovšem musíme rozumět v širším smyslu, při kterém zůstává problém determinismu nedotčen. Měli bychom ovšem říci: Tato svoboda neexistuje pro mládě a dítě; ty si musí hrát, protože jim to jejich instinkt poručil a protože hra slouží k rozvoji jejich tělesných a duševních sil. Zavedením pojmu instinkt se však jen schováváme za jakési X, a kdybychom od počátku počítali s předpokládanou užitečností hry, dopustili bychom se chyby *petitio principii*. Dítě a zvíře si hraji, protože z toho mají potěšení, a v tom je právě jejich svoboda.

Ať je tomu jakkoli, pro dospělého a odpovědného člověka je hra funkcí, kterou by docela dobře mohl pomínout. Hra je nadbytečná. Její potřeba se počítuje naléhavě jen tehdy, jestliže vychází z potěšení, které hra působí. Hra je možno kdykoli přerušit nebo jí úplně zanechat. Nemíložena fyzickou nutností a ještě méně mravní povinností. Hra není úkol. Člověk si hraje, když má „volno“. Teprve druhotně, tím, že se hra stává kulturní funkcí, objevují se v souvislosti s ní pojmy nutnosti, úkolu a povinnosti.

Tím tedy máme první základní znak hry: je svobodná; hra je svoboda. S tím přímo souvisí druhý charakteristický znak.

Hra není „obtěžující“ nebo „vášnivá“ záležitost. Spíše je vystoupením z takového života do dočasně slerny aktivní s vlastní tendencí. Už malé dítě přesně ví, že to dělá „jen tak“, že to všechno je „jenom z legrace“. Jak hluboko tkví toto povědomí v dětské duši, ukáže zvlášť přesvědčivě tento případ, o němž mi kdysi vyprávěl otec jednoho dítěte: našel svého čtyřletého synka, jak sedí v čele řady židlí a hraje si „na vláček“. Políhl chlapce, ale ten mu řekl: „Tati, lokomotivě nesmíš dávat pusu, to by si vagoný myslily, že to není doopravdy“. V onom „jenom hra“ je obsaženo vědomí méněcennosti, pocit „žertu“ proti tomu, co je myšleno „vážně“ a co se zdá primární. Upozornil jsme už na to, že vědomí pouhé hry vůbec nevyhnuje, aby se takové „jenom hraní“ nebralo s největší vážností, dokonce i se zamilováním, které přejde v nadšení a na čas úplně zruší označení „jenom“. Kterkoli hra může hravěho kdykoli plně upoutat. Protiklad hra — vážnost zůstává stále proměnlivý. Méněcennost hry má hranice v nadhodnocení vážnosti. Hra se obrací ve vážnost a vážnost ve hru. Hra může dostoupit až do výšin krásy a posvátnosti a zanechat vážnost daleko pod sebou. Tyto obtížné otázky přijdou na řadu, až se budeme podrobněji zabývat poměrem hry k posvátným úkonům.

Prozatím jde o to, abychom určili formální znaky, které příslušní aktivně nazývané hra. Všechni badatelé zdůrazňují nezá-
interesovaný charakter hry. Toto „něco“, co není „obyčejným
životem“, slojí *minimo* proces *bezprostředního uspokojování nezby-
ných potřeb a žádostí, dokonce tento proces přerušuje*. Vsonová se
do něho jako dočasné jednání. To probíhá samo v sobě a vyko-
nává se pro uspokojení, které spočívá ve vykonávání samotném.
Tak se nám aspoň jeví hra sama o sobě a v první instanci: jako
intermezzo v každodenním životě, jako činnost uskutečňovaná
v době oddechu a pro oddech. Ale právě tím, že je to změna,
která se pravidelně opakuje, stává se doprovodem, doplňkem
a přímo součástí běžného života. Zkrášluje život, doplňuje ho
a tím se stává nezbytnou; je nezbytná pro jednolivce jako bio-
logická funkce, je nezbytná i pro společnost vzhledem k smyslu,
který je v ní obsažen, vzhledem k svému významu, své projevo-
vatelnosti a duchovním a sociálním vazbám, které vytváří;
zkrátka jako kulturní funkce. Uspokojuje ideály projevu a sou-
žití. Má své místo v oblasti, která leží nad oblastí čisté biologic-
kého procesu vyživování, rozmnožování a sebezáhoxy. Tímto
tvzením se zdáklivě očišává v rozporu se skutečností, že v životě
zvířat mají hry v době páření velkou úlohu. Bylo by však ne-
smyslné, kdybychom přetáhnou zpěvu, tókaní a nadýmání vyšká-
zali místo mimo čisté biologickou sféru, stejně jako hře lidské?
Lidská hra však v každém případě patří ve všech svých vyšších
formách, v nichž něco znamená nebo něco oslavuje, do oblasti
slavností a kultu — tedy do oblasti posvátné.

Neztrácí však hra znak nezáinteresanosti tím, že je nezbytná
a že slouží kultuře, nebo lépe, že se sama stává kulturou? Nikoli,
protože *cille, kterým slouží, leží mimo okruh přírodních hmotných zá-
jmů nebo individuálního uspokojování nezbytných životních potřeb*.
Jako posvátný úkon může hra sloužit dobru skupiny, avšak ji-
ným způsobem a jinými prostředky, než jsou ty, které směřují
bezprostředně k dosažení životních potřeb.

Hra se odlišuje od obyčejného života místem a trváním. *Uza-
vřenost a ohraničenost je jejím třetím znakem*. „Odehrává“ se
uvnitř určitých časových a prostorových hranic. Má svůj průběh
a smysl v sobě samé.

To je tedy nový a pozitivní prvek hry. Hra začne, a v určitém
okamžiku skončí. „Odehraje se.“ Dokud probíhá, vládne pohyb,
vzestup a pokles, změna, určité pořadí, spojování a oddělování.
S časovým ohraničením však bezprostředně souvisí i další po-
zornodný charakteristický znak. Hra ihned nabývá pevné po-
doby jako kulturní forma. Když se jednou odehrála, zůstává ve

vzpomínce jako duchovní výtvar nebo jako duchovní polkad, je
předávána tradicí a může se kdykoli opakovat, ať už ihned po
skončení — jako třeba dětská hra, partie vrhacíků, běh o závod —
nebo po dlouhé přestávce. *Tato možnost opakování je jednou
z nejpodstatnějších vlastností hry*. Neplatí jen o hře jako celku,
nybř i o její vnitřní výstavbě. Téměř ve všech vývojově vyšších
formách hry tvoří prvky opakování, reifénu, změny v pořadí
něco jako osnova a útek.

Ještě nápadnější než časové ohraničení hry je její ohraničení
prostorové. Každá hra probíhá uvnitř svého hracího prostoru,
svého hřiště, které bylo předem vyřezáno materiálně nebo jen
ideálně, úmyslné nebo jaksi samozřejmě. Stejně jako po formální
stránce není rozdíl mezi hrou a posvátným úkonem, tj. stejně
jako posvátný úkon probíhá v týlejší formách jako hra, tak ani
posvátné místo nelze rozlišit od místa pro hru. Aréna, hrací stůl,
kouzelný kruh, chrám, jeviště, filmové plátno, soudní dvůr, to
všechno jsou svou formou a funkcí místa pro hru, tj. posvěcená
půda, oddělené, oplotené, posvátné území, ve kterém platí
zvláštní, vlastní pravidla. Jsou to dočasné světy uvnitř obyčej-
ného světa, které slouží k tomu, aby v nich probíhal nějaký v sobě
uzavřený děj.

Uvnitř hracího prostoru panuje specifický a bezpodmínečný
řád. Zde tedy poznáváme další, ještě pozitivnější rys hry. Hra
vytváří řád, hra je řád. Do nedokonalého světa a zmateného života
vnáší dočasné omezenou dokonalost. Hra vyžaduje bezpodmí-
nečný řád. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji
jejího charakteru a znehodnocuje ji. Toto vnitřní sepětí s po-
jmem řádu snad způsobuje, že hra, jak jsme se již letmo zmínili,
leží z velké části uvnitř estetické oblasti. Hra, řekli jsme, má
jistý sklon ke kráse. Estetický činitel je snad totožný s nutkáním
vytvářet formu podle určitého řádu, která ožývá hru ve všech
jejích podobách. Slova, kterými můžeme pojmenovávat prvky
hry, patří z největší části do oblasti estetiky. Jsou to slova,
jimiž označujeme i ústní krásy: napětí, rovnováha, vyváženost,
střídaní, kontrast, variace, spojování a odlišování, rozkládání. *Hra
spojuje a rozkládá. Uplatňuje. Přitahuje, to znamená: okouzlá je*. Je
proniknuta oběma nejsilnějšími vlastnostmi, které člověk do-
káže na věcech vnímat a vyjádřit: je naplněna rytmem a harmonií.
Mezi výrazy, které můžeme použít v souvislosti s hrou, jsme
uvvedli i napětí. *Prvek napětí v sobě dokonce oběti mimořádně dá-
lečnou roli*. Napětí znamená nejistotu, naději. Je to snaha o uvol-
nění. Při určitém napětí se musí něco „podařit“. Tento prvek je
přítomen už tehdy, když kojenec naklání po něm rukou, když

si kotě hraje s otvorkou nití, když děvčátko vyhazuje a chytá míč. Ovládá hry zručností a hry důvtipu, které hraje jednotlivce, stejně jako skládací hry, sestavování mozaiky, pasíans a střílení do terče, a nabývá významu tou měrou, jakou hra dostává charakter soutěžení. Ve hře v kostky nebo ve sportovním utkání dosahuje nejvyššího stupně. Právě tento prvek napětí utěluje hře, která je sama o sobě mimo dobro a zlo, jistý etický obsah. Napětí podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti jeho tělesnou silu, vytrvalost, důvtip, odvahy, schopnost vydržet, a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.

Pravidla hry

Kvality řádu a napětí, které jsou hře vlastní, nás vedou k úvaze o pravidlech hry. Každá hra má svá vlastní pravidla. Ta určují, co má platit uvnitř dočasného světa, který hra vytváří. Pravidla hry jsou bezpodmínečně závazná a nepřípustější pochybnosti: Řekl to při jakési příležitosti Paul Valéry a je to myšlenka neobyčejného dosahu: Větší pravidlům hry není možný skepticismus. Základna, kterou určují, je dána neotřesitelně. Jakmile jsou pravidla překročena, svět hry se zhroutí. To je konec hry. Příkladka rozhodčího přemění kouzlo a na okamžik obnoví opět „obyčejný“ svět.

Hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru. Kazit hru je něco docela jiného než hrát falešně. Falešný hráč předstírá, že hraje hru, a zdánlivě uznává čarovný kruh hry. Hráčská společnost mu jeho hříchy odpouští snadněji než tomu, kdo kazí hru, protože ten rozhlíjí sám její svět. Tím, že se vymyká hře, odhaluje relativnost a křehkost světa hry, do kterého se s ostatními na nějaký čas uzavřel. Bere hře iluzi, *inlusio* rého se s ostatními — smyslné slovo! Proto musí být odvoláno: vehrávání — smyslné slovo! Proto musí být odvoláno, neboť ohrožuje hráčské společenství v samém základu. Postava toho, kdo kazí hru, vystoupí nejzřetelněji, když hraje mladí hoši. Jejich malé společnosti se nepřítá, zda ten, kdo kazí hru, odpadl proto, že se neodvážil hrát s sebou, nebo proto, že hrát nesměl, neuznává, že někdo něco nesmí, a označuje to za nedostatek odvahy. Problém poslušnosti a svédomy pro ně zpravidla nesahá dále než strach z trestu. Kdo kazí hru, má kouzelný svět, proto je zbaběleem a je ze hry vyloučen. I ve světě vysoké vážnosti na tom byli falešní hráči, pokrytci a podvodníci vžd lépe než ti, kdo kazili hru: odpadli, kazí, nováčci a ti, kteří byli zajatci svého svédomy.

Může se však stát, že tyto rušitelé hry vytvoří pak sami zase nové společenství s novými pravidly hry. Právě ten, jinná společnost opovrhne, burí, člen tajných spolků, kazí, je mimořádné síly v skupinových útvarech a má přitom téměř vžd ve vysokém stupni hráčský charakter.

Společnost hráčů má obecný sílon existovat dále i potom, kdy hra skončí. Každá hra na tichou poštu nebo partie bridže ovšem nevede k založení klubu. Ale poit být spolu v jakémsi vyjmečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymant se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry. Klub patří ke hře jako klobouk k hlavě. Bylo by příliš lačné, kdybychom za hráčské společenství chtěli rovnou prohlásit všechno, co se v etnografii nazývá fratrie, věková třída nebo klub mužů, budeme se však vžd znovu přesvědčovat o tom, jak obtížné je zachovávat přesné dělítko mezi trvalými společenstvími útvary, především ve starověkých kulturách s jejich nanejvyšší závazným, slavnostním a téměř posvátným zaměřením, a mezi oblastí hry.

Zvláštní svět hry

Vyjmečné a zvláštní postavení hry se charakteristickým způsobem projevuje v tom, že se hra s takovou oblibou obklopuje tajemstvím. Už malé děti zvyšují přívab hry tím, že si z ní oděhají malé tajemství. To je něco jen pro nás, ne pro ostatní. Co ti ostatní tam venku dělají, na tom nám teď ne nějakou dobu nezáleží. V *oblasti hry neplatí zákon a zvyky obydějného života*. My „jme“ a „děláme“, něco jiného“. Takové dočasné zrušení „obyčejného života“ je plně vytvořeno už v dětství, avšak stejně zřetelně je nacházíme ve velkých kulturních hrách přírodních národů. Při velké iniciální slavnosti, kdy jsou mladíci přijímáni do společenství mužů, se ocitají mimo obyčejný zákon a běžná pravidla nejen oni; v celém kmeni utělnou sváry. Všechny činy odpaly jsou dočasné zastaveny. I ve vyspělých kulturách můžeme nalézt četné stopy toho, že po dobu velkých posvátných her dočasné ustane obyčejný život společnosti. Sem patří vše, co je příbuzné saturnálním a karnevalovým obyčejům. I u nás byla v dřívějších dobách s jejich hrubšími soukromými mravy, výraznými stavovskými výsadami a dohromyšnější policií známá saturnská volnost mladých lidí kmenů pod názvem „Studentenstreiche“ (studentské šprýmy). Na anglických univerzitách žije v jisté formě dále jako „ragging“, což podle slovníku je „*an extensive display of noisy disorderly conduct, carried out in defiance*“

of authority and discipline“ (rozslabnější okázalé projevy hlučného výtvarnického chování, nesené vzdorem k autoritě a disciplíně).

Odlíšnost a tajemnost hry se nejzřetelněji projevuje maskováním. V něm je „neobyčejnost“ hry úplná. Pevlečený nebo maskovaný člověk „hraje“ jinou bytost. „Je“ jinou bytostí. Se vším, co se nazývá maska a přestrojení, je neodlučitelně spjat dětský strach, nevztánné veselí, posvátný obřad a mystická fantazie.

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat *svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a slojí mimo obvyčejný život, ale které přesto může hráté plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v životě společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se upínají z obvyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.*

Hra jako zápas a představení

Funkce hry v jejích vyšších formách, o které nám tu jde, se dá odvodit z největší části přímo ze dvou hlavních aspektů. *Hra je zápasem o něco, nebo představením něčeho.* Obě tyto funkce se mohou též sloučit, takže *hra pale „představuje“ zápas o něco, nebo je součástí o to, kdo má něco nejlépe reprodukovat.*

Představení může spočívat třeba jen v tom, že se divákům předvedl něco, co je dáno jako přírodní fakt. Páv a krocan vystávají pohledu svých druhůk své nádherné opeření, ale v tom už je moment předvádění něčeho neobyčejného, zcela zvláštního, co má vzbudit obdiv. Jestliže pták přitom dělá taneční krůčky, pak už je to představení, které vystupuje z obvyklé skutečnosti a přenáší ji do vyššího řádu. Nevíme, co se při tom ve zvířeti děje. U dítěte je v takovém předvádění obsaženo již velmi mnoho zobrazování. Dítě napodobuje něco jiného, představuje něco krásnějšího, vznešenějšího nebo nebezpečnějšího, než čím je samo v běžném životě. Skává se přinejmenším, zlou čarodějnici nebo tygrem. Přitom se do toho tak věštíje, že si skoro myslí, že „tím je“, aniž však docela ztratí povědomí „obvyčejné skutečnosti“. Jeho představení je fiktivní realizací, zobrazováním, tj. předváděním nebo vyjadřováním obrázen.

Přijde-li od dětské hry k posvátným kultovním obřadům archaických kultur, poznáme, že ve srovnání s dětskou hrou je tu „ve hře“ navíc duchovní prvek, který se dá jen velmi těžko přesně popsat. Posvátný obřad je něčím více než fiktivní realizací, je více než realizací symbolické, je realizací mystické.

V ní je přitom něco, co nelze vidět ani vyjádřit a co přejímáme krásnou, přiznačnou, posvátnou formou. Účastníci kultu jsou přesvědčeni, že se jejich konáním dosahuje jistého blaha a že se jim uskutečňuje vyšší řád, než ve kterém běžně žijí. Přesto má realizace představením i nadále v každém směru formální znaky hry. Je hrána, provozuje se uvnitř věcné vymezeného hracího prostoru jako slavnost, tj. radostně a svobodně. Je pro ni obrázením zvláštní, dočasně platný svět. Když hra skončí, její účinek nezmizí; svým leskem ozářuje obvyčejný svět tam venku a skulptině, která slavnost slavila, zajišťuje bezpečnost, pořádek a blahobyt až do doby, kdy znovu nastane čas posvátných her.

Příklady pro to můžeme snést z celého světa. Podle starořímského účení je účelem tance a hudby udržovat svět v jeho kolejiích a podmanovat si přírodu ve prospěch člověka. Na soutěžích pořádaných v jednoletých ročních obdobích závisí úspěšný průběh roku. Kdyby se taková shromáždění nekonala, úroda by nedozrála.²

Posvátný obřad je *dramenon*, tj. to, co se koná. To, co se předvádí, je *drama*, tj. jednání, ať už se uskutečňuje formou představení nebo zápasu. Předvádí kosmické dění, ale nikoli jen tím, že ho reprezentuje, nýbrž tím, že se s ním identifikuje; opakuje to, co se stalo. Kult vyvolává tónek, jež obřad obrázně předvádí. Jeho funkce však není pouhé napodobení, nýbrž podlení se nebo spolunění.³ Je to „*helping the action out*“⁴ (napomáhání akci).

Pro vědu o kultuře není podstatné, jak psychologie pojímá proces, který se v těchto jevech projevuje. Psychologie označí potřebu, která vede k takovému předvádění, nejspíše prostě za „*identification compensatrice*“ nebo za „*representativní činnost, vzhledem k tomu, že skutečná činnost, zaměřená k cíli, je nemožná*“.⁵ Pro vědu o kultuře je důležité porozumět tomu, co taková zobrazování znamenají v duchovním životě národů, pro něž má toto předvádění zážitků do forem dramatického života svou hodnotu.

Dotýkáme se tu základních otázek vědy o náboženství, otázky po podstatě kultu, obřadu a mystéria. Celá starořímská obětní služba vědu spočívá na myšlence, že kultovní činnost — ať už jde o oběcování, soutěžní nebo předvádění — tím, že v rituálu představuje, reprodukuje nebo zobrazuje určitou žádoucí kosmickou událost, nutí bohy, aby tuto událost oprávně uskutečnili. Pro antický svět popsala tyto souvislosti, počínaje bojovými tanci Kureti na Krétě, přesvědčivě J. E. Harrisonová v knize *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion*. My se tu

nebudeme zabývat všemi náboženskými otázkami, které z tématu vyplyvají, a všimneme si podrobněji jen herního charakteru archaických kultovních obřadů.

Hra a kult

Kult je tedy předváděním, dramatickým představením, zobrazením, zastupující realizací. V náboženských slavnostech, které se opakují podle ročních období, oslavuje společnost velké události koloběhu přírody posvátnými obřady. V nich se předvádí střídaní ročních dob dramatickým a fantazií bohatě přetvořeným představením výehodu a západu souhvězdí, růstu a zrání polních plodin, narození, života a smrti člověka i zvířete. Lidstvo *hraje*, jak to vyjádřil Leo Frobenius, přírodní řád tak, jak si ho uvědomilo.⁶ V dalekém pravěku, domnívá se Frobenius, si lidstvo nejprve uvědomovalo jevy rostlinného a zvířecího světa, a potom postupně dospělo k chápání časového a prostorového řádu, měsíčních a ročních období, polynbu slunce. A pak vyjádřilo celý tento řád jsoucna posvátnou hrou. V této hře a touto hrou znovu realizuje zobrazované události a pomáhá udržovat vesmírný řád. Ale taková hra znamená ještě něco víc. Ve formách této kultovní hry se totiž obrátí i řád oné společnosti samé, zřízení její primitivní státní formy. Král je sluncem, království je zobrazováním slunečního běhu. Po celý svůj život král hraje „slunce“ a nakonec i osmdem slunce hryne: jeho vlastní lid ho rituální formou zbaví života.

Otázku, jak dalece lze toto vysvětlení rituální kralovraždy a celé pojětí, které s tím souvisí, považovat za prokázané, můžeme přenechat jiným. Nás tu zajímá otázka, jak si máme vysvětlit vznik takového obrazného vyjádření primitivního chápání přírody. Jak probíhá onen proces, který začíná nevyjádřenou zkušeností kosmických dějů a vyústí v přetvoření těchto skutečností ve hru?

Frobenius právě odmítá příliš laicně vysvětlení, které by se chtělo spokojit s tím, že si vytvořil pojem „pudu hravosti“ jako jakéhosi vrozeného instinktu.⁷ „Instinkty“, říká, „jsou výplodem bezmecnosti pochopit smysl skutečnosti.“ Stejně důrazně a s ještě tě lepšími argumenty se obrací proti sklonu minulého období, hledat vysvětlení každého kulturního pokroku v nějakém „proč?“, „za jakým účelem?“, „z jakých důvodů?“, jež se jako pohutka podstatně každé kulturně tvořivé společnosti. „Nejhornší tyránie kauzalitý“, zastaralá představa užítkovosti, nazývá Frobenius takové stanovisko.⁸

Frobeniova představa o tom, jaký duchovní proces tu probíhá, vychází z tohoto: Zážitek života a přírody, který ještě nedospěl k vyjádření, se u pravěkého člověka projevuje pocitem „nehvácení“. Schopnost něco utvářet vyrůstá v lidu stejně jako u dítěte a u každého tvořivého člověka z uchwácení.⁹ Lidstvo je „nehvácenno projevováním osudu... Skutečnost přírodního rytmu vznikání a zanikání ovládla mysl lidí a to se nezbytně obrázilo v jejich jednání.“¹⁰ Podle Frobenia tu tedy máme co dělat s nutným duchovním procesem proměny. Ve stavu uchwácení se pocit přírody reflexně zesiluje až k jakési poetické koncepci, k umělecké formě. To je asi nejlepší slovní přiblížení procesu tvůrčí fantazie, k němuž lze dospět; vysvětlením je ovšem nazvat nennižeme. Cesta, která vede od estetického nebo mystického, v každém případě alogického zážitku kosmického řádu k posvátné kultovní hře, zůstává stejně temná jako dřív.

Ve formulaci tohoto velkého vědecke posrādáme bližší určení toho, co rozumí hraním onoho posvátného obsahu. Frobenius opětovně používá u kultovním předvádění slova hraní, ale neodpovídá blíže na otázku, co vlastně hraním myslí. Můžeme se dokonce ptát, zda se mu do jeho myšlení přeci jen nevloučila představa účelu, kterou tak odmítal a která se s kvaikou hrou příliš neshoduje. Hra podle Frobeniova výkladu přece slouží k tomu, aby kosmické dění zpřístupnila, předvedla, doprovázela a realizovala. Neodolatelně se tu vtrhává jakýsi quasiracionální moment. Hra a zobrazování mají pro Frobenia vždy svůj účel v tom, že vyjadřují něco jiného, totiž pocit jakéhosi kosmického uchwácení. Skutečnost, že tato dramatizace je *hrána*, má pro něho, jak se zdá, druhotný význam. Teoreticky by mohla být vyjádřena i jiným způsobem. Podle našeho mínění je naopak důležitá právě ta skutečnost, že jde o hru. Tato hra není svou podstatou ničím jiným než vyšší formou dětské nebo dokonce zvířecí hry, které jsou jí západně rovnomenné. Obě tyto formy hry můžeme ovšem stejně odvozovat od nějakého kosmického uchwácení, nějakého zážitku světového řádu, zážitku, který zápisl o výraz. Takové vysvětlení by přinejmenším asi nemělo příliš rozumný smysl. Dětská hra má svou svou podstatou formu hry, a to hry v nejšší podobě.

Zdá se nám, že proces vedoucí od uchwácení „životem a přírodou“ k zpodobení tohoto pocitu posvátnou hrou je možno vyjádřit poněkud jinými slovy, než to učinil Frobenius. Tím snad nechtíme podávat vysvětlení pro něco, co je ve skutečnosti nezjistitelné, nýbrž pouze naznačit možnost skutečného průběhu. Pravěká společnost si hraje tak, jako si hrají děti a zvířata. Tato

hra je od samého počátku naplněna prvky, které jsou pro hru charakteristické: je plná řádu, napětí, pohybu, slavnostnosti a nadšení. Teprve v pozdější fázi společnosti se s hrou spojuje představa, že hra něco vyjadřuje: nějakou představu života. To, co dříve bylo hrou beze slov, nabývá nyní básnické formy. Formou a funkcí hry, která je samostatnou kvalitou, nabývá pocit souměřitelnosti člověka s kosmem svělo prvního, nejvyššího a nejposvátnějšího výrazu. Stále více a více proniká do hry význam posvátného jednání. Kult se narouboval na hru, ale hra sama byla prvotní.

Posvátná vážnost ve hře

Pohybujeme se tu v oblastech, do nichž stěží pronikneme poznávacími prostředky psychologie i teorii poznávací schopnosti samé. Otázky, které tu vyvstávají, se dotýkají nejhlubšího základu našeho vědomí. Kult je nejvyšší a nejposvátnější vážností. Může být přesto zároveň hrou? Od počátku bylo nesporné, že každá hra, ať už hra dětí, nebo hra dospělých, může probíhat v nejhlubší vážnosti. Může to však jít tak daleko, že s posvátným uchvácením sakrálního aktu může být stále ještě spojována kvalitní hra? Při svých úvahách tu více nebo méně narážíme na státnost našich pojmů. Jsme zvyklí považovat protiklad hry a vážnosti za absolutní. Všechno však nasvědčuje tomu, že tento protiklad nemá hluboké základy.

Vyrazme na okamžik tuto stupňovitou řadu: Dítě si hraje s dokonale — plným právem možno říci svatou — vážností. Ale hraje si a ví, že si hraje. Sportovec hraje s plně zaujatou vážností a s odvahou pramenící z nadšení. Hraje a ví, že hraje. Herec splyvá se svou rolí. Přesto hraje a je si vědom toho, že hraje. Hráč na housle prožívá svaté vzrušení, odtá se ve světě, který je mimo a nad světem obvyčejným, a přece jeho činnost zůstává hrou. I nejvznešenější konání si může podlézet charakter hry. Můžeme však v této líní pokračovat až ke kultovním obřadům a tvrdit, že i kněz, vykonávající obětní rituál, je člověkem hrajícím? Kdo to přijmou u jednoho jedineho náboženství, připouští to u všech. Pojmy obřad, magie, liturgie, svátost a mystérium by se pak daly zahrnout do rozsahu pojmu hra. Musíme tu však dbát, abychom nepřepjali vnitřní soudržnost pojmu hra. Kdybychom tento pojem přesíhli rozšířili, dospěli bychom k pouhé hře se slovy. Domníváme se však, že komuto nebezpečí nepropadneme, označíme-li posvátný obřad za hru. Svou formou jí je v každém směru a svou podstatou počud, pokud přenáší ústředky do ji-

ného světa. Pro Platona byla tato identita hry a posvátného aktu dána bez výhrady. Neostýchal se říci posvátné věci do kategorie hry. „Musíme chovat vážnost k tomu co je vážné,“ říká, „a je to Bůh, kdo je hoden veškeré blažené vážnosti. Člověk však je utvářen k tomu, aby byl hračkou Boha, a to je na něm opravdu to nejlepší. A tak musí každý, muž stejně jako žena, žít svůj život tímto způsobem a v nejkrásnějších hrách, smýšleje přívě opacně než nyní.“ „Považují válku,“ pokračuje Plato, „za vážnou věc... Za války však neexistuje hra, která stojí za zmínku, ani významnější vzdělávání, ¹² což přece považujeme za něco, co zaslужuje největší vážnosti. Mírový život tedy musí každý strávit co možná nejlépe. Jaký je správný způsob? Život musí být prožit ve hře, je třeba hrát jisté hry, obětovat, zpívat a tančit a tak naladit body milostivé, aby bylo možno ubránit se nepřítelům a porazit je v boji.“¹³

V tomto platonském ztotožnění hry a posvátnosti není posvátné sníženo tím, že je nazýváno hrou, nýbrž hra je vyzdvížena tím, že platnost tohoto pojmu dosahuje až do nejvyšších oblastí ducha. Na začátku jsme řekli, že hra existovala před jakoukoli kulturou. V určitém smyslu zůstává i nad kulturou nebo alespoň je na ní nezávislá. Člověk si hraje jako dítě pro potěšení a osvětlení a tato hra je pod úrovní vážného života. Může si však hrát i nad touto úrovní: to jsou hry krásy a posvátnosti.

Z tohoto hlediska je pak možno trochu blíže určit vnitřní souvislost mezi kulturem a hrou. Rozsáhlá podobnost forem obřadů a hry se tím dostává do jasnějšího světla a otázka, jak dalece každý sakrální akt spadá do oblastí hry, zůstává na denním pořádku.

Z formálních znaků hry bylo nejdůležitější to, že jde o činnost prostorově vydělenou z všedního života. Někdy uzavřený prostor je hmotné nebo pomyslné oddělení, vyjmutí z běžného prostění. Tím uvnitř probíhá hra, tam platí její pravidla. Vymezení nějakého posvátného místa je i nejdůležitějším znakem jakéhokoliv posvátného aktu. Požadavek takového oddělení je v kultu, počítaje v to i magii a právníctví, něčím daleko více než jen záležitostí prostorovou a časovou. Téměř všechny zvyky při svátcích a zasvěcování přivádějí vykonavatele i zasvěcované osoby do situací umělého oddělení a vydělení. Všude, kde jde o skládání síbhu, o přijetí do řádu nebo bratrstva, o spříseženec a tajný spolek, je vždy takové ohraničení tím či oním způsobem ve hře a jenom v něm to všechno platí. Kouzelník, prorok, obětník začíná tím, že kolem sebe vymezí posvátný prostor. Svátost a mystérium předpokládají posvátné místo.

Co do formy je stejné, je-li prostor oddělen k posvátnému účelu nebo k čistě hře. Závodní dráha, tenisový kurt, na dláždění nakreslené pole pro dětskou hru nebo — peklo — ráj, či schovnice se formálně neodlišují od chrámu nebo konzerného krbu. Nápadná vzájemná podobnost světcích obřadů na celém světě ukazuje, že tyto obryše vycházejí ze zcela původního a základního rysu lidského ducha. Většinou se tato všeobecná stejnost kulturních forem vyvozuje z logické příčiny; potřeba ohrazení a vydělení se totiž vysvětluje starostí o to, aby posvátná osoba byla nehraněna škodlivých vnějších vlivů, neboť je ve svém posvátném stavu obzvlášť ohrožená a obzvlášť ohrožuje! Tím se tedy klade na začátek zmiňeného kulturního procesu rozumnová úvaha a užitečný záměr; to však je utilitární výklad, před nímž varoval Frobenius. Tím samozřejmě neupadáme do představ o lastivých kněžích, kteří vymysleli náboženství, avšak něco z připsování racionalistických motivů v uvedeném pojetí přesto zůstává. Jestliže naproti tomu přijmeme bytostnou a prvotní totožnost hry a obřadu a tak uznáme, že posvátná místa jsou v podstatě prostorem pro hru, pak se zruvající otázka „k čemu“, „proč“ vůbec nevynoří.

Jestliže se tedy ukázalo, že formálně téměř nelze posvátný akt odlišit od hry, pak vzniká otázka, zda shoda mezi kultem a hrou nesehá dále než jen k čistě formální stránce. Je s podivem, že věda o náboženství a etnografie si důrazněji nekladou otázku, nakolik se při posvátných úkonech, probíhajících formou hry, zároveň uplatňuje i postoje a nálada hry. Ani Frobenius si, pokud vím, tuto otázku nepoložil. Co o tom mluví, jsou jen jednotlivé poznámky, k nimž jsem došel z nahodilých zpráv.

Rozumní se samo sebou, že duchovní postoje, s nimž společnost prožívá a pojímá své posvátné obřady, je v prvé řadě postojem hluboké a posvátné vážnosti. Budiž však znovu zdůrazněno: i ryzi a spontánní herní postoje může být hluboce vážný. Slovík se může oddat hře celou svou bytostí. Vědomí, že jde „jenom o hru“, může být úplně zatačeno do pozadí. Rádost, která je neodlučitelně spjata s hrou, se proměňuje nejen v napětí, nýbrž i v povznesení. Nálada hry má dva póly: nevázanost a nehráčení.

Nálada hry je svou podstatou lahilní. Každým okamžikem se do hry může znovu prosadit „všední život“, ať už se tak stane nárazem zvenčí, jinnž je hra narušena, nebo porušením pravidel, nebo zevnitř ztátou vědomí hry, zklamáním nebo vysřizlivěním.

Podstata slavnosti

Jak je tomu tedy s postojem a náladou při náboženských slavnostech? Slovo „slavnost“ to vyjadřuje téměř samo. Posvátný úkon je slaven, tj. spadá do rámece slavnosti. Iid, který se chystá ke svým náboženským slavnostem, chystá se k společnému projevu radosti. Svěcení, obětování, posvátné tance, sakrální soutěže, představení, mystéria, to všechno je zahrnuto do rámece slavnosti. I tehdy, je-li obřad kravý, zkonšky iniciantů kruté, masky naháňející hrůzu, odehrává se celek jako slavnost. „Všední život“ se zastaví. Hodování, pít a různé nevázanosti doprovázejí slavnost po celou dobu jejího trvání. Pomyslně-li jen na řecké nebo atrieké příklady, je stěží možno vést přesnou hranici mezi všeobecnou slavností náladou a nábožným vzrůšením z mystéria, které je jádrem slavnosti.

Téměř současně s holandským vydáním této knihy uvěřil maďarský badatel Karl Kerényi pojednání, které se těsně dotýká našeho tématu.¹⁴ Podle Kerényiho má i slavnost onen charakter primární samostatnosti, který jsme zjistili u pojmu hry. „Mezi důležitými skutečnostmi“, říká, „je slavnostnost věcí, která existuje sama pro sebe a nelze ji zaměnit s ním jiným na světě.“¹⁵ Podle jeho pojetí je slavnost jevem, který věda o kultuře zanedbává zcela tak, jak to podle nás platí o hře.

„Jev svátčnosti etnologům zřejmě zcela uniká.“¹⁶ Kolem faktu slavnostnosti „chodí věda... tak nevšimavě, jako by tento jev vůbec neexistoval.“¹⁷ Právě tak jako kolem hry, mohli bychom dodat. Mezi slavností a hrou existují těsné vztahy, vyplývající z přirozené povahy věcí. Vyřazení všedního života, radostný tón, v němž se vše většinou odehrává — ne ovšem nutně, i slavnost může být vážná — časová a prostorová ohrazení, spojení přísné určenosti a skutečné volnosti, to jsou nejlhavnější společné rysy hry a slavnosti. K nejčastějšímu sloučení obou těchto pojmů dochází myslím v tanci. Indiáni kmene Cora náctiomořským pobřeží Mexika nazývají své náboženské slavnosti k oslavě mludivých kulturních klasů a při pražení kulturnice „hrou“ nejvyššího boha.¹⁸

Kerényiho myšlenky o slavnosti jako kulturním pojmu znamenají již ve svém předběžném pojetí, po kterém, jak doufám, bude následovat co nejdříve podrobnější zpracování, posílení a rozšíření základny, na níž spočívá tato kniha. Avšak ani tím, že jsme zjistili těsnou spojitost mezi náladou posvátné slavnosti a náladou hry, není ještě všechno řečeno. S ryzi hrou je neodlučitelně spojen — kromě formálních znaků a radostné nálady —

ještě jeden podstatný rys: vědomí, ať již jakkoli zakláčené divnou polovičatou, spojenou s posměšky a lhostejností. Hlavní pozadí, že to vše se děje „jen tak“. Zůstává otázka, jak dalece věd je nálada, říká autor nakonec.²⁵ V kapitole „Primitive je takové vědomí skutečné s posvátným aktem, který je vykořisťování“ ve své knize „The Threshold of Religion“ vyvozuje názor s plnou odvedeností.

Věra a hra

Omezíme-li se na náboženské obřady archaických kultur, pak divochů dobrym herecem, který se jako dítě zcela poddává roli, není nemožné uvést některé údaje o stupni vážnosti, s nímž jsou tyto obřady provozovány. Pokud vím, jsou etnologové toho mínění, že duševní stav, ve kterém divoši slaví své velké náboženské slavnosti, nebo v němž jim přihlížejí, není stavem dokonalého vytržení a iluze. Nechybí posturami vědomí, že „to není doopravdy“. Živé vyhlášení tohoto duševního postoje podává Ad. E. Jensen ve své knize „Obřady a iniciace obřady a přirodních národů“.²⁶ Muži zřejmě nepocítují žádný strach z duševní křeči po dobu slavnosti všude obcházeli a zjevují se všem na vyvýšených místech. A není se čemu divit, jsou to přece tíž muži, kteří říkají celý obřad; oni vytvořili masky, oni je nosí a používají je ukrývají před ženami. Oni dělají hluk, který ohlašuje zjevení ducha, kreslí jeho stopu v písku, hrají na flétny, které představují hlasy předků, ovládají bzučáky. Zkrátka „jejich postoj“, říká Jensen, „se rovná postoj rodičů, kteří dobře vědí, že Mikuláš je maskován, ale skrývají to před dětmi“.²⁶ Muži jsou ženám o tom, co se děje v ohraženém posvátném buši.²⁷ Stav zasvěcovaných chlapců samotných kolísá mezi extatickým vytržením, simulovanou pomateností, úzkostným vyděšením a hlučivou chlubitou teatralitou.²⁸ Ostatně ani ženy naprosto nejsou oklamány. Vědí přesně, kdo je skrýt za tou či onou maskou. Přesto v nich propukne strachivé vzrušení, když se k nim maska přiblíží v hrozivém postoji, říká Jensen, jsou zčásti zcela spontánní a pravé, zčásti však je to povinnost daná tradicí. „Patří to k tomu“. Ženy jsou takřka jako státníky ve hře a vědí, že nesmějí kazit hru.²⁹

Není možno přitom společlivě stanovit dohru hraní, za níž je posvátná vážnost zeslabena až na *faux* (žert). U nás se může po některé dělnické otce vážně rozlobit, když ho děti přistihnou, jak se převléká za Mikuláše. U Kwakwaka v Britské Kolumbii usmrtil otec svou dceru, která ho překvapila při řezbářské práci pro nějaký obřad.³⁰ Nestálost náboženského vědomí u loanzských černošů popisuje Peschel Loesch zcela podobnými slovy jako Jensen. Jejich věra ve svaté představy a zvyky je do jisté míry

hlavní. Hlavní polovičatou, spojenou s posměšky a lhostejností. Hlavní nálada, říká autor nakonec.²⁵ V kapitole „Primitive je takové vědomí skutečné s posvátným aktem, který je vykořisťování“ ve své knize „The Threshold of Religion“ vyvozuje názor s plnou odvedeností. R. B. Marrett, že v primitivní věře je vždy spolutváseň nebo prvek „make-believe“ (předstírání). Ať už jde o kouzelníka nebo o toho, komu je kouzlo určeno, každý je zároveň zasvěceným i podvádným. Ale je tu stále být podvádným.²⁶ Tak, jako je divoch dobrým herecem, který se jako dítě zcela poddává roli, kterou hraje, tak je i dobrým divákem, a i v tom se podobá dítěti, které se k smrti vydělí řevem, o němž ví, že nepatří skutečným lvu.²⁷ — Domorodec, říká Bronislaw Malinowski, počítuje a obává se toho, v co věří, více než si sám uvědomuje.²⁸ Chování osob, jímž společnost divochů připsuje nadpřirozené vlastnosti, nižší nejlépe označit za „playing up to the role“²⁹ (přihrávání). Přes toto zčásti účinné vědomí, že magické a nadpřirozené dění není skutečné, zdůrazňují tíž badatelé, že to není věst k závěru, že celý systém věry a praktik je jen podvodem, který si vymyslela skupina nevěřících, aby ovládla skupinu těch, kteří věří. Takový výklad ostatně nepodává jen mnoho cestovatelů, nýbrž dokonce tu a tam i řádní podání samotných domorodců. Přesto nemůže být spíravý. Původ nějakého posvátného účinku může spočívat pouze ve více všech a jeho podvodné využití k stupňování moci jedné skupiny může být jenom konečným výsledkem historického vývoje.³⁰

Z toho, co jsme uvedli, vyplývá podle mého mínění naprosto jasně, že mluvíme-li o posvátných úkonech přírodních národů, nemůžeme pustit pojem hry vlastně ani na okamžik ze zřetele. Nejen že při popisu těchto jevů musíme vždy znovu používat slova „hra“, ale i v samotném pojmu hra lze nejlépe pochopit jednotu a neoddělitelnost věry a nevěry, spojení posvátné vážnosti s lehkostí a „žertem“. Jensen sice připouští, že svět divochů se podobá světu dětí, dělá však zásadní rozdíl mezi postojem dítěte a postojem divocha. Podle jeho mínění se v případě Mikuláše předvádí dítěti „hotový jev“, s nímž se dítě s nadáním sobě vlastním ihned „vyrovná“. „Zcela jinak je tomu při primitivním chování oněch lidí, u nichž se vyskytují popisované ceremonie: museli zaujmout postoj a vypořádat se nikoli s hoto- vými jevy, nýbrž s přírodou, která je obklopuje; pochopili její hrozivou demoni a pokusili se ji interpretovat.“³¹ Zde opět po- znáváme názory Jensenova učitele Probenia, o nichž jsme se již dříve zmínili. Vysvětluje tu však dvě náměty. Předně Jensenovo „zcela jinak“ se vztahuje pouze na rozdíl mezi duchovním procesem v duši dítěte a procesem v duši přírodního tvůrce rituálu.

Toho však neznáme. Máme co dělat s kulturním společenstvím kterému — právě tak jako dítěti v našem prostředí — jsou její kulturní obřady předváděny jako hotové, jako tradiční látka a který na ně reaguje stejně jako dítě. I kdybychom však tut námitku ponechali stranou, proces „vyrovnaní“ se zkušenosí z přírody, který vedl k „pochopení“ a „interpretaci“ kulturní představou, zcela umlká našemu pozorování. Frobenius a Jensen se touto procesu přibližují jen fantastickou metaforou. O funke která působí při procesu zobrazování, můžeme nanajvýš říci, že je to funke básnická, a nejlépe ji vystihneme jako funkei herní.

Takové úvahy nás vedou hluboko do problému podstaty prvotních náboženských představ. Jedním z nejdůležitějších základních názorů, které si osvojil každý, kdo se zabývá vědou o náboženství, je jak známo tento poznatek: Jestliže náboženský vztah mezi dvěma objekty různého řádu, popř. mezi člověkem a zvířetem, nabude formy posvátné bytostné totožnosti, pak tento vztah není naší představou symbolického spojení vyjádřen správně a přiměřeně. *Jednaka obou je mnohem podstatnější ne spojení mezi substancí a jejím obvrzáním symbolom. Je to jednoduše mystická.* Jedno se „stalo“ druhým. Divoch při svém kouzelném tanci „je“ klotkanem. Musíme se však mít na pozoru před nedostatkem a mnohoznačností lidského vyjádřování. Abychom s představili duchovní stav divocha, jsme nuceni tento stav vyjádřit naší terminologií. Ať chceme nebo ne, přesazujeme představu divošíké viry do přísné logické určitosti našich pojmů. Tím vyjadřujeme vztah mezi divochem a jeho zvířetem tak, jako by tento vztah byl pro něho skutečností, kdežto pro nás zůstává „hrou“. On na sebe vzal bytost klotkana a my říkáme: hraje klotkana. Ale divoch sám neví o pojmovém rozdílu mezi bytím a hrou, neví o žádné totožnosti, obraze nebo symbolu. A proto zůstává otázkou, zda duchovní stav divocha při jeho posvátném úkonu nevystihneme nejlépe tím, že se přiblížíme prvotního termiu hraní. V našem pojmu hry mizí rozdíl mezi virou a předstáním. Tento pojem se přirozeně váže k pojmu svěcení a svatosti. Každé Bachovo preludium, každý večer tragédie to dokazuje. Přistupujeme-li k celé oblasti takzvaných primitivních kultúr zásadně jako k síře hry, otevřeme si možnost porozumět její specifčnosti mnohem bezprostředněji a obecněji než nějakou vybroušenou psychologickou nebo sociologickou analýzou.

Je to svatá hra, nezbytná pro blaho společnosti, naplněná poctem vesmíru a sociálním rozvojem, ale je to stále hra, činnost, která — jak to chápal Plato — probíhá mimo a nad sférou stěžlivého života nezbytných potřeb a vážnosti.

V této oblasti svaté hry se cítí doma dítě a básník stejně jako divoch. Moderního člověka přiblížila trochu této oblasti jeho estetická vnímavost. Myslíme tu na módu, které se dnes těší maska jako umělecký předmět. Dnešní nadšení pro všechno exotické je snad mnohdy trochu afektované, má však mnohem hlubší duchovní obsah a kulturní hodnotu než horování osmnáctého století, kdy byli módou Turci, Indičané a Číňané. Moderní člověk má nesporně silné vyvinutou schopnost porozumět všemu, co je vzdálené a cizí. Nic mu při tom tak nepamáhá, jako jeho vnímavost pro jakoukoli masku a přestrojení. Zatím co etnologie prokazuje jejich nesmírnou sociální důležitost, vzdělaný laik při nich pociťuje bezprostřední estetický zážitek, který je složen z krásna, z počtu hrůzy a tajuplnosti. I pro dospělého vzdělaného člověka Ipí totiž na masce cosi tajuplného. Pohled na maskovaného člověka, i když jde čistě o estetický vjem, se kterým nejsem spojeny žádné představy viry, nás bezprostředně přenáší z „obyčejného života“ do světa, který je jiný než svět jasného dne; přenáší nás do sféry divocha, dítěte a básníka, do sféry hry.

Hra a mystérium

Jestliže připustíme, aby naše myšlenky o významu a specifčnosti primitivních kulturních úkonů konvergovaly k pojmu hry, který už nelze dále odvozovat, pak zbývá ještě jedna nanajvýš choulostivá otázka. Jak tomu bude, když přejdeme od nižších náboženských forem k formám vyšším? Od strastiadelných posvátných zjevení u afrických, australských nebo amerických přírodních národů obrací se tak náš pohled k védskému obětinnému kultu, který je již naplněn moudrostí Upanišad, k mystickým homologiím egyptského náboženství, k africkým nebo ekleziastickým mystériím. V praxi je jejich forma až na bizarní a krvavé jednolivost stále blíže přibuzná formě takzvaných primitivů. Nacházíme v nich však — nebo se tak aspoň domníváme — jakýsi obsah moudrosti a pravdy a ten nám brání, abychom se k nim stavěli s převahou — ta už vlastně nebyla na místě ani vůči takzvaným primitivním kulturám. Vystává teď otázka, můžeme-li vzhledem k formální podobnosti kvalifikovat nábožný út a vřru, která tyto vyšší formy doprovází, také jako hru. Jestliže jsme již dříve dospěli k přijetí platónského pojetí hry, pak proti tomu není nejméně námitky. Hry zasvěcené božstvu, to nejvyšší, čemu člověk v životě může věnovat své úsilí, tak to chápal Plato. Tím se nijak nevzdáváme hodnocení posvátného mystéria

jako nejvyššího dosažitelného výrazu pro něco, co zůstává logie
kému rozummu nepřístupné. Posvátný nákon spadá jednou svou
důležitou stránkou do kategorie hry, avšak tímto podřazením
není popřena jeho posvátnost.

Koncepce pojmu hry a jeho jazyková vyjádření

[2]

Odlíšné hodnocení pojmu „hra“ v různých jazycích a jejich
vývoji.

Mluvíme o hře jako o něčem známém a snažíme se analyzovat
nebo aspoň přibližně určit pojem, který je tímto slovem vyjádřen.
Přitom jsme si však stále dobře vědomi, že pojem je pro nás
určen a snad i omezen slovem, které společně užíváme. Nikoli
hádaající věda, nýbrž tvořivá řeč zrodila společné slovo a pojem;
a řeč, to znamená nesečtené jazyky světa. Nikdo asi neočekává,
že všechny tyto jazyky pojmenovaly zcela identický pojem hry
stejným způsobem a jedním jediným slovem, asi tak, jako má
každý jazyk jedno slovo pro ruku nebo nohu. Tak jednoduché to
v tomto případě není.

Nemůžeme než vyjít z pojmu hry, jak je nám společný, tj.
z toho, jak se toto slovo kryje s výrazy, které mu s některými
odlehlykami odpovídají ve většině moderních evropských jazycích.
Dospěli jsme k názoru, že tento pojem můžeme definovat asi
takto: *Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uměle pevně
stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně při-
jatéh, ale bezpodmínečně zdaných pravidel, která má svůj cíl
v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím
„jiného bytí“, než je „reálná život“.* Zdá se, že takto definovaný
pojem je schopen obsáhnout vše, co nazýváme hrou u zvířát,
u dětí i u dospělých lidí: hry zručnosti i hry síly, hry rozumové,
hry štěstí, předvádění i představení. Tuto kategorii „hra“ můžeme
zřejmě považovat za jeden z nezákladnějších duchovních ele-
mentů života.

Hned se však ukáže, že řeč od počátku nikde takovou obecnou
kategorii nerozlišila a nevyjádřila ji jedním slovem. Všechny
národy mají své hry a ty jsou si pozoruhodně podobné; přesto
všechny řeči nevytíhují pojem hry jediným slovem tak pevně
a zároveň tak široce jako moderní evropské jazyky. Můžeme tu
opět jednou uplatnit nominalistickou pochýbnost o oprávněnosti
obecného pojmu vůbec a říci: Pro každou skupinu lidí obsahuje
pojem hry právě jen to, co vyjadřuje slovo, které tato skupina
pro to má — místo slovo však můžeme říci též slova. Je ovšem
možné, že jeden jazyk obsáhl jediným slovem odlehlyné jevové