

Časové hranice hry

I když jsme obeznámeni s jednotlivými podobami her, připomeňme alespoň kolik her a jaké hrál Gargantua (tu hrával: barvičku, ramšla, valát, rabátka, trumpy, špendlíky, do sta ... atd. *Gargantua*, 1.I.cap.XXII.) a jaké hry shledáme na Brueghelových Dětských hrách, podstata hry nám uniká a víme jen o přibuzenství, jež existuje v rodině her. Přesto se většina těch, kdo se vážně zabývali hravým fenoménem v lidském životě a světem hry, shoduje v jednom: hra se liší od obyčejného života místem a trváním, "odehrává se" v určitých časových a prostorových hranicích. Veškerá konání a děje probíhají ovšem v časově prostorových dimenzích, ale začneme-li hrát kteroukoli hru, vyložíme-li karty, abychom hráli patience, pustíme-li se do zápasu, házíme-li "jen tak" míčem, hraje-li si děvče s panenkou a hoch na Indiány, začneme-li tancovat nebo hrát na klavír, vycházíme v tu chvíli ze světa a času obvyklého života, života práce, usilování, starostí - ze světa, v němž jsme puzeni k naplnění našeho dočasného, nikdy nehotového bytí, vstoupíme do krajin jiného druhu. Zde budeme pobývat určitou chvíli, určitou dobu podle povahy hry. Tento čas, který začne, trvá a skončí, má hranice, jimiž je přísně oddělen od ostatního času jiných našich aktivit. I když čas, který "uplývá" za hranicemi hry, je stejně "reálný" jako čas v jejich nitru, spočívá každá hra v tom, že oba časy, vně i uvnitř, jsou odděleny. Čas mimoherní nemá důsledky pro hru, to, co se děje za hranicemi hry, nenáleží ke hře, jak zjišťuje G.F.Jünger.

Přitom musíme "mít" tolik času, jehož je třeba, aby hra dospěla ke svému konci. Pokud hrajeme určitou hru, je vždy hrou *konečnou*. Má svůj počátek, jisté trvání a svůj konec. Časové meze nejsou zde jen pro vnější diferenciaci doby, kdy hrajeme, a doby, kdy děláme něco jiného. Uvnitř obou hranic - počátku a konce hry - se uplatňují pravidla a řády her, v nichž se utváří hra jako v sebe uzavřený celek, hra jako hra. Už časové ohraničení má pro ni natolik konstitutivní význam, že bez něho přestává být určitá hra sama sebou. To neplatí o ostatním lidském praktickém konání. Čas hry není časem jejich. S prostorovým vymezením hry náleží časové hranice a doba trvání hry ke hře fundamentálně.

Určitý čas mají i hry, jež nejsou předem časově vyznačeny, není jim vymezen čas takový nebo onaký. Platí to i o hrách, které mají více z

bezstarostné životní radosti, volné improvizace, slasti (je v nich více z toho, co se označuje jako PAIDEIA, než z ludus, kde se vyžaduje spíše vypětí, trpělivost, obratnost atd.).

Jsou to rytmická dětská poskakování, vyhazování míče do výše a chytání ho, pohánění obruče, vše to, kde přichází ke slovu prostá radost z pohybu, pocit uvolnění. Všechny tyto hry mají také svůj konec v určité chvíli, kdy zmizí nálada a chuť k dalšímu pokračování. Jsou to i hry, které Roger Caillois nazývá souborně *ilinx* (řec. vodní vír), kde otáčením nebo jiným prudkým pohybem těla dochází k porušení vnímání a vědomí, k vytržení a opojení, k slastné panice smyslů. Zde končí hra s dosaženým opojením, s vyvrcholením zážitku a nastávající únavou. Také u nich, stejně jako u předchozích, nenalezneme časově vyznačené hranice, ale přesto určitý jejich čas. (Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958)

Určitý svůj čas mají i hry hazardní (*alea*), u nichž panuje náhoda (*l'hazard*) a štěstí. Rovněž ony nepotřebují předem vymezenou dobu hry, ale nikdy nemohou přejít hranici, u níž se kolo Fortuny zastaví. U některých z těchto her spojených s mechanismy (ruleta, hrací automaty) spoluurčuje dobu hry fungující mechanismus.

V mimetických hrách, v nichž dítě předjímajíc napodobuje hrou s hračkou (s panenkou) nebo hrou *na* něco (na kupce, na lupiče, na letadlo - když hučí a rozpíná paže, na princeznu, na přepadení) není důležité, jak dlouho si bude hrát "s čím" a "na co". Do hry může zasáhnout příkaz rodičů: "Jít domů!", příkaz, který nedbá na to, v které fázi se hra nachází. Nicméně takto daný termín nenáleží ku hře, ale přichází z druhého, hře vnějšího světa.

Poněkud jinak je tomu v mimetických hrách, které něco *představují*. Především tu jde o divadlo, maškarády, grotesky, protože v nich rychlost a zručnost nehrají onu roli, kterou je třeba uplatnit v závodech a zápasech. V programech divadelních představení může být uvedena doba, kdy hra skončí, ale tento údaj se netýká vlastního konce hry, který nastane skončením děje, ale je určen divákovi, který se chce dostat tramvají, autobusem nebo jinak domů.

Existuje ovšem velká větev rodiny her, pro něž je předem vyznačena doba trvání, a označení počátku a konce hry je naprosto nepostradatelné. Jsou to hry agonální. V nich se uplatňuje zručnost, obratnost, hbitost, mrštnost, pohotovost a všechny spočívají v tom, kolik těchto schopností a kolik pohybu se uplatní v kratší době. Hry, v nichž je důraz na AGON, mají počátek i konec hry výrazně vyznačen. Boxer začíná zápasit s úderem

gongu, běžec vybíhá po výstřelu startovní pistole, stejně tak jako plavec skočí k závodu do vody. Čas se tu měří hodinami.

Při sportovních utkáních mohou chod hodin sledovat všichni. Předem vymezená doba hry, čas počátku i její konec, jsou tu zřetelně označeny. Dodržen tyto vyčtené časové limity má důsledky jak pro hráče, tak pro hru. Překročí-li hráč tyto hranice, zmešká-li počátek hry nebo nestačí-li ji dohrát do předem určeného časového termínu, znamená to, že se vyřazuje ze hry anebo bez dalšího ztrácí hru. Překročíme-li stanovenou mez, vypadneme tím ze hry a jejího času do času mimoherního, eo ipso čas mimo hru nenáleží ke hře, jak postihl G.F.Jünger, který se zevrubně zabýval časovými hranicemi hry (*Die Spiele*, 1953).

Stejně tak nepatří do hry přestávky, během nichž se nehraje. Tak při sportovních hrách, při kopané nebo hokeji, kde se měří čas hodinami všemi účastníky sledovatelnými, zastavují se ráfice na konci první fáze hry, aby po přestávce "běžely" dále ve znovu se opakujícím čase od 0 min. do 45 min. (ev. 20 min.). V mimoherním světě by hodiny "šly neustále vpřed". Zde se opět ukazuje, že čas hry je oddělen od času, který "panuje" vně hry.

Měření času ze světa mimoherního, jeho neustále technicky dokonalejší způsoby, se uplatňují při zjišťování doby výkonu tím více, čím více zasahují do hry stroje - v cyklistických, automobilových aj. závodech. Časová kontrola zde jde až na zlomky vteřiny a ty rozhodují o vítězi a poraženém. Měření času, jdoucí ve sportu až k mechanické exaktnosti, vede k tomu, že sport, i když vyšel ze hry (ale jeho specifická povaha již pochází odjinud), má jiný čas. V profesionálním sportu se stala ze hry těžká, náročná a namáhavá práce, která podléhá více času každodennosti než času hry. Podle Jüngerova sport podléhá času, který je mechanizován.

Ale i v šachových partiích je pro délku tahu vyměřena doba, kontrolovaná hodinami, aby se zabránilo nekonečnému protahování hry. To platí jak o utkáních, kde se měří doba tahu na dvojitých hodinách u šachovnice, tak i u korespondenčních partií, které mohou trvat i dlouhé období a kde je rovněž určena delší časová perioda pro jednotlivý tah.

Ale ani časoměřiče, ani veškerá kontrolní zařízení, zavedená k přesnějšímu zjištění konce hry a výkonu závodníků při chůzi, běhu, plavání, jízdě, letu, nenáleží ke hře samé, neboť její čas není dán měřicími mechanismy, je dán její vlastní povahou. Dokonce ani když jsou hodiny v prostoru hry, když si závodník např. na náramkových hodinkách může kontrolovat čas, nenáleží časoměr ke hře.

Konečně čas hry a čas ostatního života je oddělen i tím, že do času hry nenáleží ani čas divákův. Divák, ať už přihlíží přímo u místa hry, v hledišti nebo pozoruje-li hru zdáli prostřednictvím televize či filmu, nehraje hru. A i když se doba trvání hry kryje s dobou, během níž ji divák sleduje a k ní přihlíží, jsou to vždy dva časy, které tu máme před sebou. Všechny hry se dají hrát bez diváků a čas her je časem jim vlastním. Divák může kdykoli přestat pozorovat dostihy, kdykoli může odejít z divadla, dále se nezajímat o to, jak pokračuje partie bridge, nebude mít trpělivost přihlížet celý čas, během něhož si dítě hraje "nebe-pekloráj", divák může kdykoli vypnout televizi a dokonce musí přestat sledovat hru vždy, kdy ho od ní odvádějí povinnosti a starosti každodenního života. A tato "neúčast" diváka na hře nic nemění na jejím trvání, na jejím čase. Neúčast diváka nemůže hru pokazit, zmařit. Čas diváka náleží času každodennosti. Čas hry leží mimo; čas hry je vymezen a činí hru hrou.

Přítomnost - dominantní čas hry?

Jaký je tedy čas hry, je-li její vlastní čas a čas mimoherní oddělen? Znamená to snad, že máme před sebou stejný čas, jen ohraničený dobou počátku a konce hry? Liší se čas hry svou povahou od času mimoherního, od času každodenního běžného života?

Člověk, který pracuje, který chce dosáhnout svým jednáním určitého cíle, udělat nějaký předmět, vytvořit nějaké dílo, pomoci druhému odporovat zlu atp., dostává se do časové struktury určitého druhu. V prezenčním poli navazuje, přejímá a vyrovnává se s minulou látkou, která tu již byla dříve než započal dílo, se zkušeností, která mu také předcházela, a připravuje v tomto poli půdu pro uskutečnění svého záměru, pro věc, kterou touží dosáhnout a pro cíl, kterého se chce domoci. Pracuje tak na budoucnosti. Je v určité "dějinné" (s Marcusem řečeno) situaci. Na základě svých možností překonává a přetváří v přítomnosti prostřednictvím svého konání minulost ve starosti o budoucí, jež si předsevzal. Veden od toho, co tu již bylo, k tomu, co ještě není, provázen neklidnou dynamikou a mnohdy vědomím temné problematičnosti své honby za realizaci svého předem projektovaného podniku, proniká stále k novým cílům. Jeho hledání a snažení určuje jen dimenze "budoucnosti". Cílové, takto "lineárně" zaměřené jednání naší každodenní existence, má jistý kontinuální ráz; jeden čin, jedna myšlenka

navazuje na předchozí v řetěze aktů a míří dále k těm, které nastanou. Jednání v tomto časovém proudu "futuristicky" determinovaném, kdy člověk, napnut do sítě mezi projekty a jejich realizacemi, je hnán tlakem potřeb a starostí, to vše tvoří povahu času mimoherního světa, světa činné práce a tíživého obstarávání. Puzení a cílové jednání, arrow of time - šíp času, má svou konečnou dráhu. Ať jde o krátkodobý čin nebo celoživotní úsilivou snahu. Je to vždy budoucností určené, ke svému konci spějící jednání.

Proti tomuto prakticky a dějinně orientovanému konání, vedenému myšlenkou dosíci určitého cíle, výsledku nebo produktu, konání a převažující dimenzí "budoucnosti", *jeví se čas hry* jako čas po výtce *prezenční*. Přítomnost je vždy po ruce, hovoří-li se o čase hry. Náš autor o tom bez rozpaků říká: hra je vázána jen a jen na přítomnost. Připouští sice, že je dána možnost i rizikového, nejasného (?) a dramatického rozřešení v budoucnosti, ale časem hry zůstává jen přítomnost. Ta pak je vlastním životem hry a její vlastní hodnotou. (J.Černý, *Fotbal je hra*, 1968).

Co znamená zde slovo přítomnost? Čteme-li dál, snad to, že hra "vytváří" jen "chvíli" a nikoli "historickou věčnost"? "Neopakovatelnou chvíli", přítomnost snad, kterou nám hra "dává", "odnáší" s našimi "intenzívními prožitky" do "nenávratna"?

Není tu slyšet nářek "vyšších lidí" ze "Zarathustry" o zmizelém okamžiku? V jakém smyslu se tu hovoří o okamžiku? Jako o chvíli, o neopakovatelné jedinečnosti, odplývající do minulosti. Ale to se týká přece každého "okamžiku", každého teď a každého nyní, které už není a ještě není. To se týká veškeré temporality určitého druhu. (Vulgární porozumění času ... vidí základní fenomén času v Nyní ... v čistém Nyní, které nazývá "přítomností". To se ovšem týká i "budoucnosti", jako Nyní, které ještě nepřišlo, ale přijde. Sr. M.Heidegger, *Sein ind Zeit*, 1927).

V čem tedy spočívá "vlastní smysl přítomnosti" jako "hodnoty hry"? Je "přítomnost" ve hře tedy onou ze tří dimenzí času, o nichž píše sv. Augustin v *Confessiones*, která nemá více rozměru než dělicí bod? Bod, který má za zády věčnou minulost a před sebou věčnou budoucnost?, který uplyne už není? Není nakonec zde ve hře s "časem hry" čas měřitelný, tzv. objektivní čas, čas mimoherního světa obstarávání? Prezenční ráz času hry se nám "prezentuje" jako epizoda "uklidňující chvíle", která tu je k dispozici, abychom se zastavili ve shonu, abychom "využili" tzv. volného času a v této chvíli si zasportovali (nebo alespoň sportovali tak či onak přihlíželi). Nezahánáme nebo nezabýváme ale "čas" hrou, neboť její "chvíle" nás ihned odnáší

bůhvíkam do minulosti? Má tedy hra vskutku "svůj" čas a co znamená "přítomnost" ve hře?

Hra má své hranice, jak již řečeno, jimiž je nejen vymezena, ale i určena. Hra se nedá pochopit z toho, co jí předcházelo, z času, který byl před jejím počátkem, času každodenního konání. Ale také se nedá pochopit z toho, co bude následovat za jejím koncem, tedy z času, který se "odehrává" mimo ni. Všechná hra musí mít svůj čas. Hra je uzavřena nejen k minulému proudu událostí, ale i k těm, které proběhnou po jejím konci. V tom se liší např. od práce. Co bylo před ní a co bude po ní, až skončí, "nehraje" ve hře "rolí". Čas hry není tedy mostem mezi minulostí a budoucností jako je čas obstarávání intendujícího k "budoucnosti". Čas hry se tak jaksi vylučuje z časové řady (ve smyslu "objektivního" i "subjektivního" času, času v onom běžném "vulgárním" smyslu). Není tedy mostem, po kterém by mohla utíkat co nejrychleji i ta nejkratší "chvilé".

Přirozeně podle fyzikálně měřitelného pojetí času hra uplývá (nazíráno zvenčí), ale uvnitř, ve svém "trvání", nepanuje tato časomíra; krouží zdánlivě ve "věčné přítomnosti" na místě, které - povznášejíc se - stojí v klidu nad proudem "času". Takto charakterizuje Hans Scheuerl prezenční moment hry, který označuje jako "bezčasovou přítomnost" (H.Scheuerl, *Das Spiel*, 1954). Zde se okamžitě ocitáme u myšlenky Friedricha Schillera z jeho 14.tého dopisu *O estetické výchově člověka...* (F.Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, 1793). Podle Schillera smyslové puzení chce, aby došlo ke změně a čas dostal obsah. (Jde tu o jednání pro výdělek - podle Kanta). Formální pud, který nechce nic vně sebe, si žádá, aby se popřel čas, aby se nic nezměnilo. Tento "pud" se týče hry a umění. Hravý pud, jako formální, je proto zaměřen tak, aby se čas v čase zrušil. Zdánlivý paradox, vyřčený Schillerem, provází veškeré uvažování o hře až do naší současnosti. Všichni, kdož porovnávají čas mimoherní činnosti a čas hry, jsou zaskočeni tím, že hra "nemá" čas podobný času jednání probíhajících mimo. Obměnou Schillerova "aby se čas v čase zrušil", je např. Ballyho paradox, že hra je "stojící pohyb" (C.Bally, *Vom Ursprung und Grenzen der Freiheit*, 1945).

Ve hře je totiž spojena "bezčasová přítomnost" s její "vnitřní nekonečností". Zdá se, jakoby hra kroužila stále na jednom stejném časovém "místě" a že je děním, které není nikdy "hotovo"; hra je totiž jakýsi "bezvýsledný výsledek", což znamená, že na konci nevidíme nějaké dílo; je to jednání, které z tohoto hlediska má poněkud fragmentární, neuzavřenou

povahu (H.Scheuerl). Tento paradox hry, vzhledem k činnostem zaměřeným k výsledku, nebo jak Immanuel Kant v *Kritice soudnosti* (1790) píše, pro výdělek, vzbuzuje dojem, jako by hra byla bezčasím, okamžitou chvílí nebo čistou "přítomností".

Proti jednoznačnému a zjednodušujícímu určení hry jako přítomnosti po výtce bylo by možno uvést doklady o tom, že hra má svou časovou posloupnost, že má své fáze, které je možno členit jako minulé a budoucí. Promeškaná šance, nepříhodný tah, míč, který vylétl ven z hřiště, stávají se minulými událostmi hry. A naopak z chování hráče lze postihnout jeho budoucí záměr. Také dítě, které něco staví - jak zjišťuje Ingeborg Heidemannová (I.Heidemann, *Der Begriff des Spieles*, 1968) - je v obdobné časové anticipaci jako dospělý při své práci. Ve hře lze nalézt moment "lineárního" času, který naprosto ovládá temporalitu existence, fakticity a propadnutí a ustavuje celek struktury starostí. Ve hře najdeme - přihlížíme-li k teleologickému rázu některých her - momenty cílového, k budoucnosti směřujícího jednání, v němž se rovněž jako by směřovalo k budoucnosti. Také zde jsou fáze minulého a mjejšího, i když bez výsledného díla. Ovšem právě tím faktem, že na závěr nespátíme žádný výtvar, žádné dílo, nemá hra kořeny v událostech, které byly před ní, které ji předcházely a její směřování nenalezne cíl, který by ji přesahoval. Hra se proto nemůže vpojit do času, který "ubíhá" a trvá ve své uzavřenosti.

Organizace "přítomnosti" má ve hře složitější povahu, než se na první pohled zdá. Neboť je možno na ni pohlížet z různých perspektiv. Lze ji nahlížet v ontologickém horizontu, z perspektivy percepce času i času zažitého. V žádné z těchto perspektiv nezreadlí hra tzv. objektivní temporalitu. Čas hry překonává sukcesi jednotlivých "časových bodů", jednotlivých "nyní" a "nyní" a "nyní", rozlišených pomocí "před" a "potom".

Složitá "organizace přítomnosti" (E.Minkowski, *Le temps vecu*, 1933) je patrná zvláště u her, v nichž se něco předvádí. Zpřítomnění minulého nebo případně budoucího se zde dotýká - ve zkoumání - složitých otázek časové současnosti dvou dějů v čase v relaci ke vnímajícímu Já. Ve hře, která něco představuje, zpřítomňuje se znovu už uplynulý děj, událost, atd., aby tu byla aktuálně právě teď před námi. Zde není třeba vykazovat, že jde o osoby a děje, které se udály v jiných dobách. Samozřejmě, že u historických dramát je možno uvést, že se děj odehrává tehdy a tehdy a divák může pochopit i z kostýmů a scény, že hra není "ze současnosti". Toto jsou ale jen poukazy na to, že jde o situace, k nimž máme určitou časovou distanci. Ale to, co bylo

minulé, se dá předvést ve hře současně, tj. v "dějinné přítomnosti". To se naprosto nedá udělat tehdy, kdybychom chtěli tuto "dějinnou přítomnost" předvést současně v okamžiku jejího naplnění. "Přítomné" nyní nelze zobrazit v "přítomném" nyní hry. Zpřítomnění ve hře, které nám umožňuje zobrazit, představit jakkoli minulé nebo budoucí osoby a děje, není s to brát zřetel na nynější čas, na čas prezence "teď" (I.Heidemannová).

Prezentace nebo reprezentace, znovuzpřítomnění toho, co se událo v dějinném čase, neznamená, že se tím popírá zásadní nedosažitelnost přítomného. Znamená to pouze, že čas dějinný a čas hry jsou zcela rozdílné. Uplatnit hledisko "objektivního" času na čas hry, vede k tomu, že přítomnost ve zpřítomnění by se musela proměnit v pouhý okamžik bez časového rozsahu, že tento okamžik, vlastně nečasové Nyní, má jen funkci oddělit minulé od budoucího nebo je spojit, a tím by však toto oddělení popřelo všechny čas a temporalitu jako věčnost (I.Heidemannová). Povahu přítomnosti hry je možno přiblížit Husserlovým: "stehend strömende Gegenwart". (Nelze ovšem nepřipomenout, že u Husserla je to Já, které tuto přítomnost funduje, že se týká "noeticky-noematického života"). V tomto smyslu "chvilu", "okamžik", "přítomnost", není prázdnou bezčasovostí. Proto dochází Ingeborg Heidemannová k závěru, že popření přítomnosti ve hře je naplněné, ale není dialektickou syntézou okamžiku a věčnosti, přítomnosti a minulosti jako něčeho třetího. Je spíše něčím, co spojuje a co je mezi něčím (Zusammen und Zwischen). Předvádí-li hráč minulou událost, reprezentuje ji v přítomnosti, nejsou to současně probíhající časové děje, nýbrž máme tu co dělat s "absurdním spolubytím rozdílných časů". Minulost a přítomnost stejně platí jako neplatí. Mezi minulostí a přítomností vzniká zároveň i situace "Pospolu", kde rozdíl y včera a dnes, před a potom mizí. Reprezentovaná přítomnost dostává ambivalentní ráz. Tato ambivalence vystupuje dále ještě více tehdy, když se představuje budoucnost. To je patrné už v dětských hrách, kde se hraje "na" otce, "na" rodiče, "na" doktora atd. Dítě se stává dospělým, jedná podle dospělých a prožívá současně přítomnost i budoucnost. Zpřítomnění klade tak (v tomto případě) budoucnost do přítomnosti, i když ve sféře "Jako by". Nezvratnost času je tak uznána a popřena současně, jak případně poznamenává Heidemannová.

Ambivalence času světa hry je ve vztahu reálného času dějů, událostí a zobrazujícího času světa hry. Svět hry žije a stravuje reálný čas, ale nemá s ním nic společného. Skutečné události se znovu odehrávají v čase světa

hry. Tu je současnost času skutečného a iluzivního, reálného i ireálného (E.Fink, *Spiel als Weltsymbol*, 1960).

Opakování a návrat stále stejného

Vedle "organizace přítomnosti" náleží k podstatným znakům časové struktury hry opakování. Je dokonce konstitutivním momentem. *Strukturně je hra opakováním v čase.*

Samozřejmě i lidský osud zná opakovatelnost, má svou cykličnost. Denní, roční rytmus životního koloběhu, od ranního probuzení po večerní ulehnutí, od zrození ke smrti atd., vždy jsme uvedeni do situací, které se opakují. Lidé

"drží tempo,
zachovávají ve svém tanci rytmus,
jak ve svém životě a při životních obdobích,
čas ročních období a souhvězdí,
čas dojení a čas žní,
čas spojení se ženou
a pro páření zvířat. Zvedají a pokládají nohy.
Jedí a pijí. Hnují a smrt."

(T.S.Eliot)

Pro Sörena Kierkegaarda je opakování pravou životní skutečností a životní vážností (S.Kierkegaard, *Die Wiederholung*, 1843). Momenty opakovatelnosti v životě a hře by se mohly uvést na společného jmenovatele: "reálný" čas má strukturálně homogenní charakter, a za druhé existuje časová varianta v životě a ve hře, k níž se vztahují jedinečné variace. Lidský úděl je však individuální. Každý člověk prožívá svůj život jako neopakovatelný, nikdy stejný, vždy jedinečný v jeho vztahu ke světu. Také události a situace se neopakují a dokonce i hráč hraje svou hru v jiných okolnostech. Ale jakmile se uplatní myšlenka opakovatelnosti důsledně na jednotu a celek hry, jak nás upozorňuje Heidemannová, a vztáhne k času, ukáže se zřetelný rozdíl mezi časem hry a časem života a současně se i otevře problematika hry a času.

Člověk, který žije v poli přítomnosti, nemůže hned teď opakovat děje, které zrovna probíhají a do nichž je vklíněn bez volné distance. Opakovat se dá jen to, co minulo, co je už uzavřeno. Zpřítomňování se svou ambivalencí,

jak se ukázalo, uvolňuje možnost, aby se minulé opět dostalo v zobrazení ke slovu. Dokonce platí i to, že čím více jsou časy promíšeny a zaměněny, tím jasněji se ukáže, že nelze fixovat přítomnost. Určitá událost, předváděná ve hře, mohla být v kterémkoliv libovolném čase. Hra se konstituuje právě díky této *volné opakovatelnosti*, kterou umožňuje jednak časoprostorová ohraničenost hry (zde se opět ukazuje, jak významné pro podstatu hry jsou její časová a prostorová vymezení), jednak "nedějinný", ambivalentní přítomnostní prvek hry.

Už všechny rytmické hry jsou založeny na momentu opakování a mnoho dětských her se na opakování až do omrzení přímo zakládá. V těchto hrách, a v mnohých dalších, kde si dítě chce hrát "ještě jednou", brání se ukončení hry, vlastně je hledá a hledajíc ho, brání se mu (Heidemannová). Ale buď jak buď, je to vždy hra konečná, a přesto, že by se mohla nebo spíše chtěla protahovat do nekonečna, je vždy uzavřena. A právě to dovoluje opět další opakování, že se znovu může rozvrhnout v čase. Pokud by se znemožnilo opakování hry, octli bychom se v jiném čase, který není však pro hru relevantní, nic pro ni neznamena. Ale i tak je čas za hranicemi hry zahrnut zvláštním způsobem: jako negace jejího času, jako negující determinace. Hra je určena hranicemi, které leží mezi ní a ostatní mimoherní činností. Hra tedy jaksi "počítá" s tím, že pro ni čas životních postojů srovnatelných s časem světa hry, "neexistuje". Tímto Ne-bytím mimoherního času se otevírá hře cesta k opakování.

Opakováním se nestává hra jednotvárnou. Hra má svůj vzestup a pokles, své sem a tam, své vpřed a nazpět, svůj příliv a odliv a je tak podobná mořské "hře vln". Její vnitřní časovou strukturu tvoří pak opakování se vzestupným a zpětným během, který je uzavřen ve své nekonečnosti celkem hry. Pak přichází konec hry, o němž se nám zdá, že je tu příliš brzy, a který volá po tom, aby se hrálo opět dál nebo znovu. A tak hra začíná opět sama ze sebe a opakuje totéž ve svém čase.

Jakmile slyšíme tyto věty, ihned nám vyvstane na mysl Friedrich Nietzsche. Stálé opakování téhož a Nietzschovo nekonečné opakování stejného (Wiederholung des Gleichen) jsou si nejen slovy, ale i významově blízké. A opravdu všichni ti, kteří se zabývají problémy teorie hry a setkávají se s fenoménem opakování, vyrovnávají se - ať v souhlase nebo v odporu - s Nietzschovými myšlenkami. Je to věc známá a zkoumaná. Nietzschovým tématem není však (v naší souvislosti) hra jako taková, ale hra ve smyslu Herakleitově, ve smyslu myslitele, kterého tak obdivoval - ale i po svém -

vykládal. Jistě i on pozoroval hlomoznou hru dětí, ale oni i on nepotřeboval antropologický vhled "historických" lidí do hry; věnoval se "hře velkého dítěte světa, Dia" (F.Nietzsche, *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, 1873 - uveřejněno v pozůstalosti). Hru pojímal ve smyslu "dětskosti" bóha, PAIS PAIZON (F.Nietzsche, *Wille zur Macht*, z pozůstalosti osmdesátých let). Také jeho myšlenky o opakování se netýkají hry v lidských dimenzích, ale mohou být vodítkem, abychom si přiblížili časovou strukturu hry. Pro něho není opakování návratem slastného okamžiku, po němž v "Zarathustrovi" volají "vyšší lidé": "... ale vrať se zas!" (F.Nietzsche, *Tak pravil Zarathustra*, IV.díl, 1885), není to ani monotónní, zdouhavá repetice, v níž se všechny možné události zase znovu odehrávají jako na velké gramofonové desce, jak to vystihuje Eugen Fink (*Nietzsches Philosophie*, 1960). Je to hra světa. Je hrou, kolem ze sebe se roztáčejícím.

Nietzsche nalezl podnět k této metafoře hry světa v Herakleitově 52. fragmentu (Diels), který zní: "Běh světa a věk je hraje si chlapec, jenž postrkuje své kamínky - království dítěte".

Vycházejce z kritiky přepjatého historického smyslu, jak je přineslo XIX. století, shledal Nietzsche historismus příznakem kulturního úpadku a vrací se k prvním, před Sokratickým filosofům a zvláště k Herakleitovi: svět je mu také hrou, ovšem nikoli ohně, ale fyzikálních "sil" (zde je věrný své epoše), které se ani nezvětšují, ani nezmenšují, které se nespotebovávají a jenom se mění. Je obklopen nicotou - což znamená, domyslíme-li text, že neexistuje žádný "hybatel", "žádný hráč", který by provozoval hru. Svět hraje sám. Ze světa nic neodplývá, nic nemizí, není tu "prázdno", ale naplnění, moře "sil", věčně se dmoucích a zase utišujících, věčně proměnlivých, věčně se navracujících s nekonečnými léty svého návratu, přílivu a odlivu svých tvarů. Svět prochází ze hry protiklad-zpět ke slasti souzvuku, nezná omrzelosti, únavu. Je bez cíle, pokud štěstí nespočívá v k r u h u štěstí. Hra světa je podobná dětské hře v písku, hra stavění a ničení, je to hravé dění z nicoty (ve smyslu, že mimo tento svět nic není), božská hra v kostky. Je to svět jako koloběh, jenž se nekonečně často již opakoval a "svou hru hraje ad afinitum" (*Wille zur Macht*).

I když Nietzsche byla lidská hra, hra dítěte a hra umělce, klíčem k chápání světa, kosmickou metaforou, neznamená to, že by skladbu lidského bytí přenášel na jsouc v celku. Je tomu spíše naopak.

Co znamená tedy Nietzschovo "věčné opakování stejného"? Je to metafora pro čas světa, světa jako hry; opakování odstraňuje všechna

jednotlivá "nyní", která uplývají v lineárním proudu času a jejich "před" a "po", "dříve" a "později" a ruší třidimenzionalitu času. Je to pokus překročit ze světa, z jeho vnitřní časovosti za tento vnitřně světový čas a nahlížet čas hry světa jako celek jsoucna a současně čas jako celek. Pro tento čas vcelku užívá Nietzsche slova "věčnost". Věčnost je středem času a nikoli mimo čas kosmu. Konečný běh času je tedy založen na věčnosti, na čase vcelku. Vše tu již bylo a bude se muset vrátit. Opakování (Wiederholung) je spojeno s návratem (Wiederkunft).

Věčné opakování neznamená věčné kroužení v přítomnosti, není to také kruh, jak se domnívá v *Zarathustrovi* trpaslík. Čas kruhu je stále ještě odvozen z časových článků a podobá se hadu, který se kouše do vlastního ocasu, stočenou řadou jednotlivých "ted". Myslet čas vcelku je natolik obtížné, že sám Nietzsche někdy propadá způsobu trpaslíkova myšlení, když užívá symbolu kruhu pro věčné opakování stejného (E.Fink). Toto myšlení pravděpodobně vyžaduje neustálé odrážení běžného pojetí času uvnitř světa.

Co však je vlastní opakování, o tom nemůže Zarathustra nic říci, může jen zpívat: jako o člunu Dionýsově, člunu boha opojení, lásky a smrti, boha hry. Dionýsos je pán tragédie a komedie, tragické i rozjařené hry světa. Proti idealismu, který vypudil čas z bytí, chce Nietzsche vrátit čas světu, který je pro něj synonymem bytí. Nietzsche tak odkryl souvislost mezi časem a bytím a - dodejme - hrou, časoprostorovou a prostoročarovou hrou světa jako bytí. Svět hraje. (Sr. E.Fink, *Nietzsches Philosophie*, K.Löwith, *Nietzsches Philosophie der ewigen Wiederkunft des Gleichen*, 1935 a d.)

Hra bytí - časoprostorová hra

Vyšli jsme do časových hranic hry, abychom se přes uvažování o "přítomnosti" ve hře, její ambivalenci a problematičnosti dostali dále přes otázky současnosti a opakování ve hře ke hře světa s jejím časem vcelku. Od hry dětí i dospělých jsme se octli ve hře kosmické, ve hře světa. Je vůbec možné takto přesáhnout z lidského mikrokosmu do kosmu jako celku? Kde prý je vztahový systém, ptá se Ingeborg Heidemannová - jejíž analýzy zde byly několikrát uvedeny -, který by byl hodnotou, na níž se dá budovat takový postoj? Ve formuli "hry světa" jde o apersonální, nesmyslný, bezpodstatný svět, abstrahuje se tu nejen od suverenity hrajícího, ale vůbec se tu

autoři - jako Fink - vzdávají pojmu osobnosti. Podle této autorky se dá hovořit o hře jen tehdy, když se hovoří o člověku.

Z druhé strany však vznikají pochybnosti, zda jsme nestavěli dům od střechy, neboť od počátku se hovořilo samozřejmě o čase hry, o jejím prezenčním charakteru a jeho ambivalenci, o problémech časové současnosti, o reálném a ireálném čase ve dvojité povaze času hry, o opakování v čase atd. Pohybovali jsme se na území, jehož povaha je temná a tajemná.

Je však možno zůstat stát u "pojmu hry" a jejího času, a analyzovat ho pouze ve vztahu k poznání, zkušenosti, dění, krásnu atd.? O jakou hru potom jde?

Samozřejmě, že každý, kdo myslí na hru a případně na její čas, je veden svým dětským zážitkem, svou účastí na hře. Tak Nietzsche předpokládá, že Herakleitos přihlížel hlučné hře dětí, ale uvažoval jinak než jiný člověk při takové příležitosti: hra velkého dítěte světa, Dia. Je to nepopsatelná zkušenost, toto "věčné dítě" v člověku, říká C.G. Jung a Hugo Rahner dokumentuje jak a u kterých filosofů, mystiků a teologů se myšlenka hry objevuje (H.Rahner, *Der spielende Mensch*, 1952). Vzpomínka na nejranější hry a první volbu a pozdější cesty světem her - přes životní nebezpečnosti - setkávají se ku konci: "hra mládí a moudrost stáří", vyznává se Martin Heidegger. Ale myšlení hry a jejího času nevychází z tohoto prazážitku přímo.

Dosavadní způsob byl právě takový; vycházel ze zážitku hry a nestaral se o její "podstatu". Ke hře je třeba mít důvod, hra musí mít základ. Ten se viděl ve vztahu nutnosti a svobody. Toto a jiná podobná určení vycházejí z myšlenky, že je zde nějaký důvod, ratio, pravidlo, pravidla hry. Základem je konec konců kalkul.

Hra však nemá žádný důvod. Proč AION, čas světa (nebo Seinsgeschichte) si hraje jako dítě?, ptá se Heidegger v souvislosti s Herakleitovým fragmentem. Hraje si, protože si hraje. "Protože" se ponořuje do hry. Hraje, zatímco hraje. "Zůstává hra: nejvyšší a nejhlubší." Ale toto "jen" je vše, jedno, jediné. (M.Heidegger, *Vom Wesen des Grundes*, 1957).

Hra, nikoli bytí nebo nicota, a také ne některé ze jsoucna, je nejvyšší. Neboť hrou se nám "přihrává" bytí a základ, na nichž (bytí a základ jsou totéž) spočívá veškeré jsoucí. "Podstata" hry je mnohoznačná: je to hra světla, oslnivé jasnosti i mrazivého temna, ale především je to otevřený prostor, v němž se ukazuje jsoucí. Je to "mírná hra" bytí, spočívajícího v sobě. Je to hra klidu, i když vstoupit do ní vyžaduje, abychom do ní vstoupili odvážně, je totiž nebezpečnostím tento skok, ale uvnitř hry je klid, z něhož

se rozvíjí její pohyb.

▪ Hra v tomto bytostném smyslu není ani hra člověka, ani s člověkem. Není to ani utvářející vůle bytí, není něčím, co by se odehrávalo sem a tam mezi člověkem a bytím. Člověk jako "občan světa" je připraven a naladěn na hru a do hry. Nám, kteří přebýváme v blízkosti smrti, nejvyšší možnosti pohybu, otevírá hra bytí to nejvyšší na světlině bytí a jeho pravdě. Smrt je ještě mírou nezměřitelného, tj. nejvyšší hry, k níž je člověk na zemi doveden a do ní vsazen.

Tato nejvyšší hra není hra člověka v prostoru a čase, ale člověku jako svému spoluhráči se hrou bytí otevírá. Bytí nás ve své hře oslovuje a tak, jak se světlí, uvolňuje se světlením prostoro-hra-času (Zeit-Spiel-Raum), v níž se může objevit jsoucí, jak čteme u Martina Heideggera. Je to dar a je otázkou, zda a jak my, kteří nasloucháme větám této hry, budeme spoluhrát a připojíme se ke hře. Neboť všemu - myšlení i slovu - nezbyvá než hra. Hra času.

TEMPUS BIBULORIS