

Všimneme-li si — bez zřetele k jazykovědné stránce — pojmového páru *hra*—*vážnost* ještě trochu blíže, zjistíme, že oba termíny si nejsou rovny. *Hra* je pojem pozitivní, *vážnost* negativní. Obsah pojmu *vážnost* je určen a vyčerpán negací hry: *vážnost* je nehra a nic jiného. Obsah pojmu *hra* není naproti tomu nikterak definován nebo vyčerpán nevážností: *hra* je něco specifického. Pojem *hry* je vyššího řádu než pojem *vážnosti*. Neboť *vážnost* vylučuje *hru*, hra však může vážnost do sebe velmi dobře pojmut.

Když jsme si takto znovu připomenuli velmi samostatný a zcela prvotní charakter hry, můžeme přejít ke zkoumání herního prvku kultury jako historického jevu.

Kultura jako hra — nikoli kultura ze hry

Výrazem „herní prvek kultury“ tu není míněno, že mezi různými činnostmi kulturního života připadá důležité místo hře, ani to, že kultura se vyvíjí ze hry tím způsobem, že něco, co bylo původně hrou, přešlo později v něco jiného, co už hrou není a co můžeme nazvat kulturou. V dalším chce spíše ukázat, že kultura vzniká formou hry, že kultura je zpočátku hrána. I takové činnosti, které jsou přímo zaměřeny k uspokojování životních potřeb, např. lov, přijímaly v archaické společnosti s oblibou formu hry. Společenskému životu se dostává v podobě hry vyšších, nadbiologických forem, které mu dodávají vyšší hodnoty. Ve hře společnost vyjadřuje své chápání života a světa. Tomu nelze rozumět tak, že se hra obrací nebo proměňuje v kulturu, spíše tak, že kultuře je v jejích počátečních fázích vlastní jakási hravost, nebo dokonce že se kultura objevuje ve formách a náladě hry. Ve dvojjednotě kultury a hry je hra skutečností prvotní, objektivně zjistitelnou, konkrétně určitou, kdežto kultura je pouze označením, které náš historický soud přiděluje danému případu. Toto pojetí je blízké pojetí Frobeniovu, který ve svých „Kulturních dějinách Afriky“¹ hovoří o vzniku kultury „jako hry, která se vyvinula z přirozeného *bytí*“. Frobenius tu ovšem podle mého mínění pojal vztah kultury a hry příliš mysticky a vylíčil ho příliš nejasně. Nedospěl tak daleko, aby skutečně odhalil herní povahu kultury.

Při dalším rozvoji kultury nezůstává předpokládaný přírodní poměr mezi hrou a nehrou beze změny. Obecně je možno říci, že prvek hry poznenáhlu ustupuje do pozadí. Většinou se nejvíce objevoval v náboženské oblasti. Vykrytalizoval se ve vědě a v básnictví, v právnictví a ve formách státního života. Obvykle pak prvek hry v kulturních jevech ustoupil zcela do pozadí. Ve všech dobách se však hravý pud může plnou silou uplatnit i v útvarech vysoce rozvinuté kultury a strhnout jak jednotlivce, tak i masy do opojení obrovské hry.

Je samozřejmé, že vztah mezi kulturou a hrou musíme hledat především ve vyšších formách *sociální hry*, která spočívá v organizované činnosti nějaké skupiny nebo nějakého společenství,

nebo i dvou skupin stojících proti sobě. Hra, kterou si jedinec hraje sám pro sebe, je pro kulturu užitečná jen v omezené míře. Již dříve jsme se zmínili o tom, že všechny základní faktory hry i faktory společného hraní, zápas, předvádění a vystavování, vyžívání, chlubení, jednání „jakoby“ a omezující pravidla se skutečně vyskytují již ve světě zvířat. Dvojnásob pozoruhodné přitom je, že právě ptáci, kteří jsou člověku fylogeneticky tak vzdálení, mají s ním tolik společného: tetřívci provozují tance, vrány pořádají lety o závod, lemčící na Nové Guinei a jiné ptačí druhy vyzdobují svá hnízda a zpěváci ptáci rozeznávají své melodie. Závodění a předvádění tedy nevychází z kultury jako zábava, nýbrž ji spíše předchází.

Antitetický charakter hry

Společné hraní má ve svých základních rysech protikladný charakter. Většinou se odehrává „mezi“ dvěma stranami. Nutné to však není. Tanec, slavnostní průvod, předvádění se mohou docela dobře obejít bez tohoto antitetického charakteru. Antitetický samo o sobě ještě neznámá soutěživý, agonální nebo agonistický. Střídavý zpěv, dvě části chóru, menuet, nástroje nebo hlasy v souhře orchestru, hra se střídavým přebíráním provázku s prstů, tak zajímavá pro národopis, to jsou příklady pro antitetickou hru, která nemusí být nutně agonální, i když je v ní prvek soutěživosti často spoluúčasten. Činnost, která sama o sobě je již uzavřenou hrou, např. představení divadelní hry nebo provedení hudební skladby, stává se nežádoucí v druhé instanci znovu podnětem k soutěžení, neboť její vytvoření a provedení posuzuje porota, jak tomu bývalo u řeckého dramatu.

Již dříve jsme mezi obecnými znaky hry uvedli napětí a nejistotu. Ve hře stále zaznívá otázka: „Podaří se to?“ Již tehdy, když si nějaká osoba sama pro sebe vykládá pasíans nebo seřazuje patnáct kamenů, luští křížovku nebo hraje diablo, je tato podmínka splněna. V antitetické hře agonálního druhu však tento prvek napětí, vratké vyhlídky na úspěch, nejistoty, dosahuje nejvyššího stupně. O vítězství se usiluje s vášnivostí, která ohrožuje lehkost hry. Zde se objevuje ještě jeden důležitý rozdíl. Při hrách štěstí se napětí přenáší na diváky jen v malé míře. Hry v kostky jsou samy o sobě pozoruhodným kulturním objektem, pro samotnou kulturu však jsou bez užitku. Neznámají žádný přínos pro duchovní život. Jinak je tomu, jakmile soutěžení vyžaduje obratnost, znalosti, dovednost, odvahy a sílu. Čím je hra „těžší“, tím větší napětí budí u diváků. Již hra v šachy diváky

upoutává, ačkoli je to hra pro kulturu zcela neplodná a nemá v sobě žádný vnější vzruch. Je-li na hru krásná podívaná, je tím hned dána její hodnota pro kulturu; pro vznik kultury však taková estetická hodnota není nepostradatelná. Právě tak dobře mohou povznést hru v kulturu i fyzické, intelektuální, morální nebo duchovní hodnoty. Čím je hra schopnější zintenzivnit život jedince nebo skupiny, tím více se stává kulturou. Posvátné obřady a slavnostní zápas jsou dvě stále se vracející formy, v nichž kultura vyrůstá jakožto hra a ve hře.

Zápas je hra

Zde se znovu vynořuje otázka, které jsme se dotkli již v předchozí kapitole:² Máme právo podřadit každý zápas bez výhrady pod pojem hry? Viděli jsme, že Řekové nepočítali agón jen tak beze všeho k παιδιά. To však bylo možno vysvětlit z etymologie obou slov. Výrazem παιδιά byla vyjádřena tak bezprostředně a zřetelně dětská hra, že použití tohoto slova pro vážné soutěživé hry bylo možno jen v odvozeném smyslu. Slovo άγων naproti tomu označovalo zápas z jiné stránky: jeho původním významem je asi setkání (srov. άγορά). Jak jsme však viděli, Plato přesto použil výrazu παίγνιον pro posvátné tance (τά των Κουρήτων ένοπλια παίγνια) a slova παιδιά pro bohoslužby vůbec. Skutečnost, že většina helénských soutěží bývala vybojována zjevně v plné vážnosti, ještě zdaleka není důvodem, abychom oddělovali agón od hry. Vážnost, se kterou zápas probíhá, naprosto neznámá, že je možno popřít jeho herní charakter. Vykazuje přece všechny formální a téměř všechny funkční znaky hry. Ty jsou v samotném slově *Wettkampf*, zápas, závod, vyjádřeny společně: Závodističtě (latinsky *campus*) a *Wetten*, tj. symbolické stanovení věci, „o kterou jde“, bod, který v sobě skrývá napětí a tím vůli „odvážit se“. Odkažme tu znovu na pozoruhodné svědectví z druhé knihy Samuelovy (2, 14), kde je vřadný skupinový zápas přesto označen slovem pro hru, které náleží do okruhu významu smích. Na jedné řecké váze vidíme boj ozbrojených mužů a podle hráče na flétnu, který je doprovází, poznáváme, že jde o agón.³ Při slavnostech v Olympii docházelo k soubojům až na smrt.⁴ Násilné kousky, jimiž Thor a jeho lidé soutěžili u Utgarda-Lokiho s jeho služebníky, byly označeny slovem *leika*, a to patří převážně do oblasti hry. Nezdálo se nám příliš odvážné vysvětlit různost v pojmenování pro hru a zápas v řečtině tím, že tu více nebo méně náhodně nedošlo k vyabstrahování obecného pojmu, který by obsáhl hru i zápas. Zkrátka

a dobře, na otázku, máme-li právo zařadit sám zápas do kategorie hry, můžeme rovnou odpovědět kladně.

Jako každou jinou hru musíme i zápas až do určitého stupně označit za bezúčelný. To znamená, že zápas probíhá sám v sobě a jeho výsledek nesouvisí s nezbytným životním procesem skupiny. Zřetelně to vyjadřuje lidové rčení: „Nejde o kuličky, jde o hru.“ Jinými slovy: cílem jednání je především jeho průběh sám bez přímého vztahu k tomu, co bude následovat. Jako objektivní skutečnost je výsledek hry sám o sobě nepodstatný a lhostejný. Perský šach, který při své návštěvě Anglie s díky odmítl zúčastnit se dostihů, protože „přece dobře ví, že jeden kůň běží rychleji než druhý“, měl ze svého stanoviska úplně pravdu. Odmítl vstoupit do oblasti hry, která mu byla cizí, chtěl zůstat nezúčastněným. Výsledek hry nebo zápasu je důležitý jenom pro ty, kdo vstoupili do oblasti hry jako hráči nebo diváci — buď osobně, nebo jinak, třeba jako posluchači rozhlasu — a přijali její pravidla. Stali se účastníky hry a chtějí jimi být. Pro ně není nepodstatné nebo lhostejné, zvítězí-li Oxford nebo Cambridge.

„Jde o něco“: v této větě je vlastně nejvýstižněji vyjádřena podstata hry. Toto něco však není materiální výsledek hráčské činnosti, např. to, že míček sedí v jamce, nýbrž ideální skutečnost, že hra se zdařila nebo vyšla. Tento zdar ve hře poskytuje hráči uspokojení, které může vydržet déle nebo kratěji. To platí už o hře v pasiáns. Příjemný pocit uspokojení sice stoupá přítomností diváků, avšak ta není nezbytná. Kdo si vykládá pasiáns, má dvojnásobné potěšení, jestliže tomu někdo přihlíží, ale mohl by se obejít i bez diváka. Při každé hře však je podstatné, že se člověk může svým úspěchem pochlubit ostatním. Běžným typem je tu rybář. K tomuto chlubení se ještě vrátíme.

Vítězství ve hře

S hrou je co nejtěsněji spojen pojem vítězství. Při hře jednotlivce se dosažení cíle hry ještě nenazývá vítězstvím. Tento pojem předpokládá, že se hraje proti někomu jinému.

Co znamená vítězství ve hře, výhra? Co se vyhrává? Vyhrát znamená „ukázat se na konci hry silnějším“. Takto prokázaná převaha však má sklon rozšiřovat svou platnost v převahu obecnou. A tím se získává něco víc než jen hra sama. Získala se vážnost a čest a tato vážnost a čest připadá vždy přímo i k dobru celé skupiny, k níž náleží vítěz hry. V tom spočívá opět jedna velmi významná vlastnost hry: úspěch dosažený ve hře je ve vysokém stupni přenosný z jedince na skupinu. Ještě významnější je však

tento rys: V agonálním instinktu se neuplatňuje v první řadě touha po moci nebo vůle ovládat. Prvotní je touha překonat jiné, být prvním a jako první být uctíván. Otázka, zda tím jednotlivce nebo skupina rozšiřují svou moc, se uplatní až ve druhé řadě. Hlavní je vyhrát. Nejčistší příklad pro triumf, který nelze převést v nic viditelného nebo užitelného a který spočívá jen ve vítězství samém, poskytuje hra v šachy.

Cena, vklad, výhra

Zápasí se nebo hraje se „o“ něco. V první a poslední instanci se zápasí a hraje o vítězství samo; tohoto vítězství se však může využívat nejrůznějším způsobem: především jako slávy z vítězství, jako triumfu, který je skupinou oslavován jásáním a vzdáváním pochvaly. Trvalým důsledkem vítězství je čest, vážnost, prestiž. Zpravidla je však již při stanovení hry spojeno s výhrou něco víc než jenom čest. Hra má vklad. Ten může být symbolický nebo hmotný, může však mít též výlučně ideální hodnotu. Vkladem je zlatý pohár, šperk, královská dcera, groš, hráčův život nebo blaho celého kmene. Může to být zástava nebo cena. Zástava, sázka, *vadium*, *gage*, je čistě symbolický předmět, který je do místa hry vsazen nebo vhozen. Cenou může být vavřínový věnec, peněžní částka nebo i jiná materiální hodnota. Slovo *pretium* se etymologicky vyskytuje v okruhu vyměňování a hodnocení a předpokládá nějakou „protihodnotu“; významově se však přesunulo do okruhu hry. *Pretium*, německy *Preis*, na jedné straně *pretium justum*, středověký ekvivalent pro moderní pojem tržní hodnoty, může též znamenat chválu a čest. Jen stěží možno sémanticky přesně odlišit okruhy: cena, výhra, odměna. Zcela mimo oblast hry je odměna: ta označuje zasloužené vyrovnání za poskytnutou službu nebo vykonanou práci. O odměnu se nehraje, za tu se pracuje. Angličtina si ovšem své slovo pro odměnu, *wages*, vypůjčila právě z oblasti hry. Německé slovo *Gewinn*, výhra, zisk, leží právě tak v okruhu hospodářské výměny jako v okruhu soutěžní hry, platí pro obchodníka i pro hráče. *Preis*, cena, se užívá v souvislosti se soutěžením, loterií i zbožím za výlohou, označeným cenami. Mezi výrazy „označený cenou“ a „odměněný cenou“ se klene protiklad vážnosti a hry. Prvek vážně, vyhlídky na zisk, rizika, je právě tak součástí obchodního podnikání, jako hry. Pouhá ziskuchtivost není hnačí silou obchodu ani hry. *Riskování, vratké vyhlídky na výhru, nejistota o výsledku, napětí, tvoří podstatu hráčského postoje*. Napětí určuje vědomí důležitosti a hodnoty hry, a jakmile náležitě zesílí, dává hráči zapomenout, že hraje.

Řecké pojmenování pro cenu v zápase, ἄθλον, odvozuji mnozí z téhož kořene jako německé *Wette, wetten* a latinské *vadimonium*. Ke sloům, která jsou odvozena z tohoto kořene, patří i ἄθλητής, atlet. Zde jsou vzájemně spojeny pojmy zápas, napětí, cvičení, a dále i vytrvalost, odolnost, výdrž, neblahost.⁵ I v germánském *Wetten* ještě zaznívá napětí, úsilí, vidíme však, jak se toto slovo přesouvá do oblasti právnictví; o tom budeme mluvit brzy podrobněji.

S každým soutěžením je spojeno nejen nějaké „o co“, nýbrž i nějaké „v čem“ a „čím“. Soutěží se o prvenství v síle nebo v obratnosti, ve vědění nebo v bohatství, v štedrosti nebo ve štěstí, v původu nebo v počtu dětí. Zápasí se tělesnou silou, zbraněmi, rozumem nebo pěstí, přepychem, velkými slovy, chlubením, slávou, spíláním, kalíškem s kostkami nebo konečně lstí a podvodem. Použití lsti a podvodu při soutěžení pocítujeme ovšem jako porušení hry. Je totiž právě podstatou hry, že se budou dodržovat pravidla. Archaická kultura dává však tomuto našemu mravnímu soudu právě tak málo za pravdu, jako cítění lidu. V bajce o zajíci a jezkovi je hrdinou falešný hráč. Mnoho mýtických hrdinů vítězí lstí nebo pomocí zvenčí. Pelops podplatí Oinomaova vozataje, který zastrčí do nápravy hřeb z vosku. Jason a Theseus obtoží ve zkouškách pomocí Medey a Ariadny, Gunther pomocí Siegfriedovou. Kuruovci v Mahábháratě vítězí ve hře v kostky podvodem. Dvojí lstí dosáhne Fria toho, že Woldan daruje vítězství Langobardům. Asové porušili přísahu, kterou se zavázali obrům.

Ve všech těchto případech se samo přelstění stalo opět tématem soutěžení a jakousi figurou hry. Falešný hráč není, jak jsme již řekli dříve, někým, kdo kazí hru. Předstírá, že dodržuje pravidla a účastní se hry, dokud není přistižen.⁶

Neurčitost hranice mezi hrou a vážností se neprojevuje nikde tak výrazně jako v tomto případě: Někdo hraje ruletu a někdo „hraje na burze“. V prvním případě bude hráč souhlasit, že jeho činnost je hra, v druhém případě nikoli. Kupovat a prodávat s nadějí na nejisté stoupnutí nebo klesnutí cen platí za součást „obchodního života“, ekonomické funkce společnosti. Směrodatnou při obou uvedených činnostech je snaha dosáhnout výhry. V prvním případě se obecně přiznává, že to závisí na náhodě, i když ne úplně, existují přece různé „systémy“, jak vyhrát. V druhém případě žije hráč v domnění, že může vystihnout budoucí tendence trhu. Rozdíl v duchovním postoji tu je zcela nepatrný.

V této souvislosti zasluhuje povšimnutí, že přímo ze sázky

vyrostly dva druhy obchodních smluv s pozdějším plněním, takže bylo možno pochybovat, zda tu je prvotní hra nebo vážný zájem. V Janově a v Antverpách vzniká na konci středověku terminovaný obchod a životní pojištění ve formě sázky na budoucí možnosti jiného než hospodářského druhu. Uzavírají se sázky „na život a úmrtí osob, na cesty a pouti, narození chlapců či děvčat, nebo i na dobytí jistých zemí, míst nebo měst“.⁷ Takové smlouvy byly opětovně zakazovány jako nedovolené hazardní hry, mimo jiné i Karlem V.,⁸ a to i tam, kde již nabyly zcela obchodní povahy. Na volbu nového papeže se sázelo právě tak jako při dnešních dostizích.⁹ Ještě v sedmáctém století byly termínované obchody známy pod názvem „sázky“.

Antitetická skladba archaické společnosti

Stále zřetelněji odhalovalo etnografické zkoumání, jak život společnosti v archaických kulturních obdobích spočíval na antitetické a antagonistické skladbě samotné společnosti a jak se celý myšlenkový svět takové společnosti přizpůsobil této dualistické struktuře. *Všude nacházíme stopy tohoto primitivního dualismu*, podle něhož se kmen dělí na dvě proti sobě stojící exogamní poloviny neboli frátrie. Obě skupiny se rozlišují svým totemem. Jedinec je buď havraním mužem, nebo mužem želvím a podle toho má celý systém povinností, zákazů, obyčejů a předmětů uctívání, které patří buď havranovi, nebo želvě. Vzájemný poměr obou polovin kmene je vztahem sporu a soutěžení, zároveň však i vzájemné pomoci a prokazování dobrých služeb. Dohromady do značné míry vytvářejí v nepřerušené řadě přesně stanovených slavnostních obřadů veřejný život kmene. Dualistický systém, který rozděluje obě poloviny kmene, vztahuje se i na celý jejich představový svět. Každá bytost, každá věc patří k jedné nebo druhé straně, takže celý kosmos je vtažen do této klasifikace.

Vedle tohoto rozdělení do kmenových polovin dochází k seskupování podle pohlaví; to se může rovněž projevit obecným kosmickým dualismem, jakým je třeba čínský protiklad mezi *jin* a *jang*, ženským a mužským principem, které, navzájem odděleny a ve vzájemném působení, udržují rytmus života. I při tomto seskupení podle pohlaví je na začátku myšlenkového systému, v němž je toto rozlišení vyjádřeno, konkrétní oddělování do skupin děvčat a mladíků, které se při oslavách ročních období navzájem lákají střídavým zpěvem a hrou v rituálních formách.

Při těchto slavnostech obě soutěžící kmenové skupiny nebo pohlaví spolu soutěží. Jak tato velmi různorodá slavnostní sou-

těžení spolupůsobí při vytváření kultury, neosvětlil nikdo pro žádnou z velkých kultur tak zřetelně, jako Marcel Granet na příkladu staré Číny. Obraz, který nastínil, je sice konstrukcí vytvořenou na základě interpretace starých písní, je však tak důkladně doložen a hodí se tak dokonale na vše, co etnografie zjistila o archaickém společenském životě, že jej můžeme bez váhání přijmout jako spolehlivý kulturněhistorický dokument.¹⁰

Staročínské slavnosti ročních období

Za prvotní fázi čínské kultury považuje Granet stav, kdy venkovské klany oslavují svátky ročních období soutěžemi, které mají orodovat za úrodnost a úspěch. Je známo, že tohle je všeobecně cílem všech takzvaných primitivních kulturních úkonů. S každou dobře provedenou slavností, s každou vyhranou hrou nebo zápasem a zvláště s posvátnými hrami je spojeno intenzivní přesvědčení archaického společenství, že právě tím bylo pro skupinu dosaženo blaha a požehnání. Oběť nebo posvátné tance se zdařily: teď je všechno v pořádku, vyšší moci jsou s námi, světový řád je zachován, kosmický a sociální blahobyt náš i našich blízkých je zajištěn. Nepředstavujme si ovšem tento pocit jako konečný výsledek řady rozumových úvah. Je to spíše životní pocit, uspokojení, které se stalo více či méně formulovanou vírou; s jeho projevy se ještě setkáme.

Podle Granetova popisu čínskému pravěku měl svátek zimy, slavený muži v mužském domě, silně dramatický charakter. V extatickém vytržení a opojení se tančí zvířecí tanec, pořádají hostiny, uzavírají sázky a předvádějí různé kousky. Ženy jsou vyloučeny, přesto však je antitetický charakter slavnosti zachován. Účinek obřadu je zpravidla vázán na soutěže a pravidelné střídání. Jedna skupina představuje hostitele, druhá hosty. Jestliže jedna ztělesňuje princip *jang*, který znamená slunce, teplo, léto, pak druhá je ve znamení *jin*, představujícího měsíc, chladno a zimní období.

Granetovy závěry však daleko překračují tento obraz jakéhosi selskoagrárního, quasiidylického přírodního života klanů a kmenů. S rozkvětem šlechty a regionálních boháčů uvnitř velkého čínskému národního území se předpokládané původní rozdělení změnilo v rozčlenění ve více soupeřících skupin. Na základě soutěží k oslavě ročních období došlo k hierarchickému, stupňovitému uspořádání společnosti. Proces feudalizace vychází z vážnosti, které válečníci dosáhli v zápasech. „Duch soupeření“, říká Granet, „který oživoval jednotlivá společenství mužů a v zim-

ním období je stavěl proti sobě v tanečních turnajích, stojí na počátku pokroku, směřujícího k vytváření státních forem“.¹¹

Nehodláme ovšem jít tak daleko jako Granet, který odvozuje hierarchické rozčlenění pozdějšího čínského státu z těchto primitivních obyčejů; přesto však musíme přiznat, že Granet mistrovským způsobem prokázal, že agonální princip hrál v rozvoji čínské kultury úlohu, která svým významem daleko předčila úlohu soutěžení v helénském světě a v níž se projevilo ještě zřetelněji než u Řeků, že charakter tohoto procesu je svou podstatou charakterem hry.

Skoro každá rituální činnost nabývala formy obřadního soutěžení, například přechod přes řeku, výstup na horu, sekání dříví nebo trhání květin.¹² Ustáleným typem legendárního ustavení královské moci je, že hrdinský kníže prokáže svou převahu nad soupeři ohromujícím důkazem své síly nebo udivující obratností. Takový turnaj pak obvykle končí smrtí přemoženého.

Agonální hry v jiných zemích

Důležité je, že všechny tyto zápasy, i ty, jimž fantazie dodává zdání titanského nebo smrtelného boje, patří se všemi svými zvláštnostmi do oblasti hry. To se projeví zvláště zřetelně, jakmile tyto zápasy, o nichž vypráví mystickou a heroickou formou čínská tradice, srovnáme se soutěžemi na oslavu ročních období, jak je ještě dnes nacházíme v různých zemích světa. Jsou to především turnaje ve zpěvu a hrách při jarních nebo podzimních slavnostech, kterých se účastní mladíci a děvčata jedné skupiny. Když Granet pojednával¹³ o tomto tématu vzhledem ke staré Číně v souvislosti s milostnými písněmi z Ši kingu, poukázal na obdobné slavnosti v Tonkinu, Tibetu a Japonsku. Pokud jde o Annám, kde tyto obyčeje byly ještě před nedávnem v plném rozkvětu, je to vše výborně popsáno v jedné pařížské disertaci. Ocítáme se tu uprostřed oblasti skutečných her. Střídavé zpěvy, hry s míčem, milostné hry, otázky a odpovědi, hádanky, všechno je tu spojeno v celek, který má formu živé soutěže mezi oběma pohlavími. Písně samy jsou typickými výtvoři hry, mají pevná pravidla s obměňovaným opakováním, s otázkami a odpověďmi. Četbu Nguyenovy knihy¹⁴ mohou doporučit každému, kdo by si přál přesvědčivý příklad spojitosti hry a kultury.

Všechny tyto formy soutěžení prozrazují vždy znovu *souvislost s kultem*, neboť se při nich stále uplatňuje víra, že jsou užitečné a nezbytné pro dobrý průběh ročního období, pro dozrání úrody a zdar celého roku.

Jestliže výsledek soutěžení zasahuje do chodu přírody sám o sobě jako určitý výkon, pak je pochopitelné, že příliš nezáleží na druhu zápasu, jímž se tohoto výsledku dosáhne. Vítězství v zápase samo ovlivní běh věcí. Každé vítězství zpřítomňuje, tj. uskutečňuje pro vítěze triumf dobrých mocností nad zlými a blaho skupiny, která vítězství dosáhla. Z toho vyplývá, že stejně jako hry, ve kterých rozhoduje síla, zručnost nebo ostrovtip, i ryzí hra štěstí může mít sakrální význam, a tím tedy představuje a určuje božskou působnost. Můžeme dokonce jít ještě dále: Pojmy štěstí a osud chápe lidský duch vždy jako obzvláště blízké posvátné sféře. Člověk naší doby si tyto duchovní souvislosti uvědomí, když si vzpomene na trochu pošetilý způsob prorokování, jaký používal v dětství a při němž se občas přistihne dokonce i dospělý člověk, který je v plné duševní rovnováze a nemá sklon k pověřivosti, aniž ovšem celé věci přikládá větší význam. Jako příklad z literatury uvedu jedno místo z Tolstého „Vzkříšení“, kde si jeden ze soudců při vstupu do soudní síně v duchu říká: „Jestliže mi vyjde až ke křeslu sudý počet kroků, nebude mě dneska bolet žaludek.“

Sakrální význam hry v kostky

U mnoha národů tvoří hry v kostky součást náboženských úkonů.¹⁵ Existují styčné body mezi dvojdílnou strukturou nějaké společnosti ve frátriích a mezi dvěma barvami hracího prkna nebo hracích kamenů. V staroindickém slově *dyútam* se vzájemně prolínají významy boj a hra v kostky. Pozoruhodné jsou vztahy mezi pojmy kostka a šíp.¹⁶ Dokonce i svět je představován jako hra v kostky, kterou hraje Šiva se svou manželkou. Roční období, *ṛtū*, jsou zpodobována jako šest mužů, kteří hrají zlatými a stříbrnými kostkami.¹⁷ Hru bohů na hrací desce zná i germánská mytologie; když byl svět uspořádán, shromáždili se bohové ke hře v kostky, a až se svět po svém zániku znovu zrodí, omlazení Asové naleznou opět zlaté hrací desky, které měli dříve.¹⁸

Held v uvedené studii vyvodil etnologické závěry ze skutečnosti, že hlavní děj Mahábháraty se točí kolem hry v kostky, kterou hraje král Judhiṣṭhira s Kuruovci. Pro nás je obzvláště důležité místo, na němž se hraje. Je to snad jednoduchý kruh, *dyútamaṇḍalam*, který však už sám o sobě má magický význam. Je kreslen pečlivě, proti podvodu se přitom činí ochranná opatření. Hráči nesmí kruh opustit dříve, než všichni splní své povinnosti.¹⁹ Často však je pro hru zřízena zvláštní provizorní síň, která je plně posvátnou půdou. V Mahábháratě je celá jedna

kapitola věnována zřízení dvorany — *sabhá* — pro hru Pánduovců s jejich soupeři.

Hra štěstí má tedy svou vážnou stránku; stala se součástí kultu a Tacitus se neprávem podívoval tomu, že Germáni pokládají hru v kostky za vážnou činnost. Jestliže však Held vyvozuje ze sakrálního významu hry v kostky závěr, že primitivní hry nejsou hrami v plném slova smyslu,²⁰ chtěl bych to rozhodně popřít. Spíše musíme považovat místo, které v kultu zaujímá hra v kostky, za místo podmíněné skutečným herním charakterem.

Potlač

Agonální základnu kulturního života v archaických společnostech nejlépe osvětlil popis obyčeje indiánských kmenů v Britské Kolumbii, který je v etnologii znám pod jménem *potlač*.²¹ Ve své nejtýpější formě, jak byla popsána zvláště u kmene Kwakwaka-wakw, znamená potlač velkou slavnost, při které jedna ze dvou skupin předává s velkou okázalostí a s rozmanitými obřady druhé skupině množství darů výhradně s tím úmyslem, aby jí dokázala svou převahu. Jediná, a proto ovšem i nutná odpověď spočívá v tom, že druhá strana je povinna v určité lhůtě slavnost ze své strany opětovat a pokud možno ji ještě překonat. Tento druh obdarovávací slavnosti ovládá celý společenský život kmenů, u nichž se potlač vyskytuje: jejich kult, právní zvyklosti i jejich umění. Narození, sňatek, zasvěcování mladíků, smrt, tetování, postavení náhrobku, všechno je podnětem k tomu, aby byl uspořádán potlač. Náčelník dává potlač, když staví dům nebo vztyčuje totémový sloup. Při potlači zpívají jednotlivá pohlaví nebo klany své posvátné zpěvy a vystavují na odiv své masky a medicinmani, do nichž se vtělili duchové klanu, projevují svou posedlost. Hlavní věcí však zůstává rozdělování darů. Pořadatel slavnosti přitom vyplývá jmění celého klanu. Avšak tím, že druhý klan se slavnosti spoluúčastní, je povinen uspořádat potlač ještě ve větším měřítku. Kdyby dlužník zůstal v prodlení, ztratil by své dobré jméno, svůj znak, své totemy, čest a občanská i náboženská práva. Tak putuje majetek dobrodružným způsobem uvnitř kmene mezi vznešenými domy sem a tam. Předpokládá se, že potlač byl původně pořádán vždy mezi dvěma frátriemi téhož kmene.

V potlači se převaha nedokazuje prostě předáním darů, nýbrž — a to ještě pádněji — zničením svého vlastního majetku, aby se tím pyšně ukázalo, že je možno se bez něj obejít. I toto ničení se děje podle dramatického rituálu a za hrdého vyzývání. Forma

takové činnosti je vždy formou soutěže: jestliže jeden náčelník rozbije měděný kotlík, spálí náruč pokrývek nebo zničí kanoe, je soupeř povinen zničit aspoň stejně tolik hodnot, nebo raději ještě více. Střepty se vyzývavě pošlou soupeřovi nebo se mu předkládají jako čestné vyznamenání. O kmenu Tlinkitů, příbuzných Kwakiutlů, se vypráví, že náčelník, který chtěl svého protivníka potupit, usmrtil jistý počet svých vlastních otroků, načež druhý náčelník, aby se pomstil, byl povinen usmrtit ještě větší počet svých lidí.²²

Takové závodění v bezmezném štědrosti, které se stupňuje až do lehkovážného ničení vlastního majetku, nacházíme ve více nebo méně zřetelných stopách po celém světě. Marcel Mauss mohl u Melanésanů prokázat zvyky, které zcela odpovídají potlačí. Ve své práci *Essai sur le Don* dokázal stopy podobných zvyků v řecké, římské a starogermánské kultuře. Granet nachází soutěžení v darech i v ničení majetku v čínském ústním podání.²³ V předislámské pohanské Arábii se takové soutěžení vyskytuje pod zvláštním názvem, který dokazuje, jaké obřadnosti již nabylo: označuje se *mu'áqara*, dějovým jménem odvozeným od slovesa, jehož význam udávaly již staré slovníky, které neznaly jeho etnologické pozadí, jako: „soutěžení v slávě rozřezáváním nohou velbloudů“.²⁴ Tématu, o němž pojednával Held, se více méně dotkl již Mauss, když napsal: „Mahábhárata je historií gigantického potlače.“²⁵

V souvislosti s naším tématem je důležité především toto: Všechno, co se nazývá potlač nebo co je s ním příbuzné, točí se kolem vítězství, převahy, slávy, prestiže a v neposlední řadě kolem odvety. Vždy, i když pořadatelem oslavy je pouze jedna osoba, soupeří spolu dvě skupiny, spojené zároveň duchem nepřátelství i pospolitosti. Při svatbě náčelníka Mamalekalů, kterou popisuje Boas,²⁶ prohlašuje skupina pozvaných, že je „připravena začít zápas“, a myslí tím obřad, v jehož závěru budoucí tehán vydá dceru. Výkony při potlačí mají povahu předváděných kousků. Slavnostní charakter se projevuje formou posvátného úkonu nebo hry. Činnost je doprovázena střídavým zpěvem a tancem masek. Obřad je přísný: i nejmenší chyba činí celý obřad neúčinným! Kašlání a smích se trestá nejtěžšími tresty.

Sociologické základy potlače

Duchovní sféra, ve které se tyto slavnosti konají, je sférou cti, vystavování na odiv, chlubitosti a vyzývání. Pohybujeme se tu ve světě rytířské hrdosti a hrdinské ctižádosti, ve světě, v němž

se vysoko cení jméno a erb a vypočítávají se dlouhé rodokmeny. Není to svět starosti o živobytí, prospěchářské vypočítavosti nebo nabývání užitečného majetku. Zde se usiluje o dosažení vážnosti skupiny, o vyšší postavení, o převahu nad ostatními. Vzájemný poměr a povinnosti při soupeření dvou fratrií u Tlinkitů jsou vyjadřovány slovem, které znamená „*showing respect*“. Tento vztah se trvale uskutečňuje poskytováním různých vzájemných služeb; mezi jinými i výměnou darů.

Pokud vím, hledá etnologie vysvětlení jevu potlače hlavně v magických a mytických představách. G. W. Locher pro to uvedl ve své knize *The Serpent in Kwakiutl Religion* skvělý příklad.²⁷

Nepochybně jsou potlačové zvyky co nejtěsněji spojeny se světem náboženských představ kmene, který je zachovává. Všechny ty zvláštní představy o styku s duchy, zasvěcování, ztotožňování člověka se zvířetem atp. se v potlačí stále uplatňují. To není na zábranu, abychom nemohli tomuto zvyku dokonale porozumět jako sociologickému jevu bez jakékoli souvislosti s určitým systémem náboženských ideí. Musíme se jen vmyslet do prostředí společnosti bezprostředně ovládané prvotními pudovými impulsy a hnutími, jaké v kultivované společnosti představují popudy chlapeckého období. Takovou společnost ovládají nejvyšší měrou pojmy jako čest skupiny, obdiv k bohatství a štědrosti, nápadné zdůrazňování přátelství a důvěry, soutěživost, vyzývání, dobrodružnost a věčná samolibost projevovaná tím, že se vystavuje na odiv lhostejnost ke všem materiálním hodnotám. To však je, stručně řečeno, myšlenkový a citový svět dorůstajícího mladíka. I bez souvislosti se skutečným, technicky organizovaným potlačem jakožto rituálním úkonem je takové soutěžení v obdarovávání nebo ničení majetku každému psychologicky pochopitelné. Proto jsou mimořádně důležité takové případy, které nespočívají na určitém systému kultu, jako např. případ popsáný R. Maunierem podle zprávy, kterou přinesly před několika lety jedny egyptské noviny: Mezi dvěma egyptskými cikány došlo ke sporu. Aby ho urovnali, přikročili oba k tomu, že před slavnostním shromážděním kmene nejdříve každý zabil své vlastní ovce a pak spálil všechny bankovky, které měl u sebe. Ke konci jeden z nich viděl, že by byl přemožen, a proto prodal svých šest oslů, aby spálením kupní částky přece jen zvítězil. Když přišel domů, aby odvedl osly, postavila se jeho žena proti prodeji, načež on ji probodl.²⁸ V celém tomto jednání máme před sebou něco jiného než spontánní výbuch vášně. Je to zřejmě zvyk, který má určité formy a jehož název Maunier překládá jako

vantardise. Zdá se mi úzce příbuzný již uvedenému staroarabskému *muá'gara*. Tento zvyk však podle všeho nevychází z žádného náboženského základu.

Za prvotní v celém tom komplexu, který nazýváme potlač, považují agonální instinkt; primární je hra společnosti, která má pozdvihnout kolektivní nebo individuální osobnost na vyšší stupeň. Může to být hra vážná, hra osudná, někdy hra krvavá, hra posvátná, vždy však hra. Přesvědčili jsme se dostatečně o tom, že hra tím vším může být. O hře mluví již Marcel Mauss: „Potlač je skutečně hra a zkouška.“²⁹ I Davy, který se potlačem zabývá výhradně po právní stránce — jako obyčejem zjednávacím právo — přirovnává společenství, která znají potlač, k velkým hernám, v nichž majetek, hodnota a vážnost přecházejí sázkami a výzvami z ruky do ruky.³⁰ Když proto Held dochází k závěru,³¹ že hra v kostky a primitivní hra v šachy nejsou skutečnými hrami náhody, protože spadají do oblasti náboženské a jsou výrazem principu potlače, chtěl bych tento argument obrátit a říci: patří do náboženské oblasti právě proto, že to jsou skutečné hry.

Když Livius mluví o nadměrném přepychu, s nímž byly pořádány *ludi publici*, přepychu, který se zvrhl v pošetilé předhánění,³² když Kleopatra přetrumfla Antonia tím, že rozpustila své perly v octě, když Filip Burgundský korunoval řadu banketů své dvorní šlechty slavností *Voeux du faisan* v Lille, nebo když se studenti při určitých slavnostních příležitostech dají do obřadného rozbíjení sklenic, pak můžeme, chceme-li, hovořit o zřejmých projevech potlačového instinktu. Správnější a jednodušší by však podle mého mínění bylo, kdybychom potlač sám považovali za nejvyvinutější a nejvýraznější formu jedné ze základních potřeb lidstva, kterou bych nazval hrou o čest a slávu. Když se terminus *technicus* jako je potlač jednou ustálil ve vědeckém jazykovém úzu, stává se snadno etiketou, s níž se nějaký jev odsune stranou jako vysvětlený.

Kula

Herní charakter tohoto obdarovacího obřadu, zjištěného na celém světě, byl zřetelně osvětlen teprve tehdy, když Malinowski podal ve své knize *Argonauts of the Western Pacific*³³ živý a nejvyšší podrobný popis systému nazvaného *kula*, který pozoroval u obyvatelů Trobriandských ostrovů a u jejich sousedů v Melanésii. *Kula* je obřadná plavba na moři, která se podniká ve stanovené době z jedné ze skupin ostrovů východně od Nové

Guineje, a to dvěma opačnými směry. Přitom si určitý počet kmenů, které se tohoto zvyku účastní, vyměňuje navzájem předměty, které sice nemají hospodářskou užitkovou hodnotu — jsou to náhrdelníky z červených mušlí a náramky z bílých mušlí —, které jsou však považovány za drahocenné a proslavené ozdoby, z nichž mnohé mají i svá jména; tyto předměty teď dočasně přecházejí do vlastnictví jiné skupiny. Ta pak přejímá povinnost předat věci v určité lhůtě následujícímu članku v řetězu kula. Předměty mají posvátnou hodnotu. Je s nimi spojena kouzelná moc, mají svou historii, která vypráví, jak byly poprvé získány. Jsou mezi nimi kusy, jejichž předání do oběhu budí rozruch, tak jsou drahocenné.³⁴ To celé se odehrává za různých formalit a podle určitého obřadu, se slavnostností a kouzly. Vše probíhá v atmosféře vzájemných závazků a vzájemné důvěry, přátelství a pohostinství a s okázalými projevy šlechetnosti, štědrosti, cti a slávy. Plavby jsou často dobrodružné a nebezpečné. Vyšší kulturní život kmenů, řezbářské práce na kanoích, básnictví, mravní a zvykový kodex — to vše je spjato s *kula*. I obchod s užitkovým zbožím se spíná s plavbami *kula*, ale jako něco vedlejšího. Snad nikde nenabývá archaický kulturní život tak výrazných forem ušlechtilé společenské hry jako u těchto melanéských Papuánců. Soutěžení se tu projevuje v podobě, která — jak se zdá — svou čistotou překonává příbuzné zvyky ostatních národů, často mnohem civilizovanějších. V celé této soustavě posvátných obřadů se zřetelně projevuje lidská potřeba žít v kráse. Forma, jíž je tato potřeba uspokojována, je formou hry.

Čest a ctnost ve hře

Od dětského života až po nejvyšší kulturní činnosti působí jako jeden z nejmocnějších pudových impulsů k zdokonalování jednotlivce i skupiny přání být ceněn a vážen pro své vynikající vlastnosti. Lidé se hodnotí navzájem a hodnotí i každý sám sebe. Snaží se dosáhnout úcty pro své ctnosti. Člověk chce mít zadostiučinění z dobře vykonané práce. Udělat něco dobře znamená udělat to lépe než jiní. Aby byl člověk prvním, musí se jako první projevit, musí své prvenství prokázat. K dokázání převahy slouží soupeření, soutěž.

Ctnost, jíž si člověk zasluhuje úcty, není v archaických dobách abstraktní idejí mravní dokonalosti, měřené příkazem nejvyšší božské moci. Pojem ctnosti, německy *Tugend*, odpovídá ještě bezprostředně svému slovesnému kmenu „*taugen*“, být schopný, být svého druhu tím pravým a dokonalým. To platí i pro řecký

pojmem ἀρετή a středohornoněmecký *tugende*. Každá věc má svou specifickou ἀρετή: kůň, pes, oko, sekera, luk, všechno má svou vlastní ctnost. Síla a zdraví jsou ctnosti těla, chytrost a chápa- vost ctnosti ducha. Slovo ἀρετή souvisí s ἀριστος, nejlepší, nej- schopnější.³⁵ Ctností urozeného muže je soubor vlastností, které ho činí schopným bojovat a rozkazovat. K tomu patří i štědrost, moudrost a spravedlnost jako vlastnosti odpovídající tomuto po- stavení. Je zcela přirozené, že u mnoha národů vyrůstá slovo pro ctnost z pojmu mužnosti, jako latinské *virtus*, které dokonce velmi dlouho znamenalo především statečnost. Totéž platí o arabském *muru'a*, které je velmi podobné řeckému ἀρετή a ob- sahuje celý komplex významů, jako síla, odvaha, bohatství, dobré spravování vlastních záležitostí, dobré mravy, zdvořilost, vybrané chování, štědrost, velkomyslnost a mravní dokonalost. V každé koncepci archaických životních forem, vycházející z vá- lečnického, šlechtického života kmene, je obsažen ideál rytířství a rytířskosti, u Řeků stejně jako u Arabů nebo Japonců nebo ve středověkém křesťanství. A vždy zůstává tento mužský ideál ctností neodlučitelně spojen s uznáním a potvrzením cti, primi- tivní, vnějškově projevované cti.

Ještě Aristoteles nazývá čest odměnou ctnosti.³⁶ Nepovažuje však čest za cíl nebo důvod ctnosti, nýbrž za její přirozené mě- řítko. „Lidé usilují o čest, aby sami sebe přesvědčili o své vlastní hodnotě, o své ctnosti. Usilují o to, aby si jich soudní lidé vážili pro jejich skutečnou hodnotu.“³⁷

Ctnost, čest, šlechtnost a sláva stojí proto od počátku v ob- lasti soutěžení, tj. hry. Život mladého urozeného bojovníka je stálým cvičením v ctnosti a stálým bojem o čest vlastního vyso- kého stavu. Homérské αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων — „vždy být nejlepším a vynikat nad ostatní“,³⁸ dokonale vystihuje tento ideál. Cílem eposu není líčení válečného děje samého, nýbrž spíše ἀριστεία jednotlivých hrdinů.

Z formování k ušlechtilému životu vyrůstá výchova k životu ve státě a pro stát. Ani v této souvislosti nemá ještě ἀρετή čistě etický přízvuk. Zůstává schopností občana státu plnit úkoly, které mu polis ukládá. Prvek cvičení prostřednictvím soutěžení neztratil ani zde ještě nic ze svého významu.

V celé představě je od počátku obsažena myšlenka, že šlech- tictví spočívá na ctnosti; avšak tento pojem ctností dostává po- stupně nový obsah tím, jak se kultura rozvíjí: pozdvihuje se k úrovni etické a náboženské. Šlechtic, jemuž kdysi k naplnění ideálu ctnosti stačilo, aby byl statečný a střežil svou čest, musí teď, cítí-li se ještě povolán plnit svou úlohu, buď přijmout od

samotného rytířského ideálu onen vyšší etický obsah, který ovšem v praxi dopadá vesměs značně žalostně, nebo se spokojit tím, že bude pěstovat vnější iluzi vyššího stavu a neposkvrněné cti rozvíjením nádhery, lesku a dvorních mravů; ty jediné si pak ještě uchovávají charakter hry, který jim byl od počátku vlastní, který však kdysi plnil kulturně tvořivou funkci.

Souboje v hanobení

Šlechtic prokazuje svou „ctnost“ skutečnými důkazy síly, obratnosti a odvahy, bystrosti, moudrosti a dovednosti nebo i bohatství a štědrosti. Nebo konečně i slovním zápasem, tj. tím, že již předem vychvaluje svou ctnost, ve které chce soupeře pře- konat, nebo ji později dává vychvalovat básníkem nebo herol- dem. Takové vychvalování vlastní ctnosti jako určitý způsob soupeření přechází pak snadno v hanění protivníka. I toto hanění nabývá specifické formy soutěžení a je pozoruhodné, že právě forma zápasu ve vychloubání a hanobení má zvláštní úlohu ve zcela rozdílných kulturách. Stačí, když si vzpomeneme na cho- vání malých chlapců, abychom takové souboje v hanění již předem uznali za jistou formu hry. Úmyslný souboj ve vychvalo- vání a hanění se mnohdy nedá přesně odlišit od vychloubání, které bývá úvodem nebo doprovodem střetnutí ve zbrani. Bitva, jak ji popisují staré čínské prameny, je zmatenou směsicí vy- chloubání, šlechtnosti, poklon, urážek atd. Je to spíše zápas morálními zbraněmi, střetnutí obapolné cti než ozbrojené ná- silí.³⁹ Různé zvláštní úkony mají svůj technický význam jako znamení hanby nebo cti pro toho, kdo je vykonává nebo snáší. Opořzlivý postoj vůči nepřátelským hradbám, jaký stojí na počátku dějin Říma v podobě osudového skoku Remova, platí v čínských válečných zprávách za obligátní výzvu. Tak např. přijede bojovník k nepřátelské bráně a svým jezdeckým bičkem začne klidně počítat lafky.⁴⁰ Tomu je podobný postoj občanů z Meaux, kteří stojí na hradbách a oprašují si své kapuce, jakmile obléhatel skončil bombardování. O tom všem bude ještě řeč později při popisu agonálních prvků války. Nyní jde o pravi- delné „*joutes de jactance*“ (souboje ve chvástání).

Nemusím snad ani připomínat, že se tu stále pohybuje v sa- mé blízkosti potlače. Spojovací článek mezi závoděním v bohat- ství a v utrácení a mezi vychloubácnými zápasy můžeme spatřo- vat v této skutečnosti: Podle údajů Malinowskiho si obyvatelé Trobriand cení potravin nejen pro jejich užitek, nýbrž i jako prostředku, jímž vystavují na odiv své bohatství. Jejich kůlny

pro uskladnění jamů* jsou stavěny tak, že lze zvenčí odhadnout, kolik toho uvnitř je, a že je možno širokými mezerami mezi latěmi zjistit i kvalitu. Nejlepší kusy leží na místech, kam je nejlépe vidět, a obzvláště velké exempláře jsou orámovány, barevně ozdobovány a vystavovány venku na skladišti. Jestliže ve vesnici bydlí nějaký velký náčelník, musí mít obyčejní lidé své zásobárny pokryty kokosovými listy, aby nedocházelo k soupeření se zásobami náčelníkovými.⁴¹ Ohlas těchto zvyklostí nacházíme v čínských pověstech, ve vypravování o zlém králi Šou Sinovi, který dal nahromadit kopec potravin, na němž mohly jezdit vozy, a vyhloubit rybník, na kterém se mohlo plout v člu-
nech.⁴² Jeden čínský spisovatel líčí, k jakému plýtvání docházelo při lidových soutěžích ve vychloubání.⁴³

Soupeření o čest nabývalo v Číně kromě všech možných jiných forem i zcela zvláštní formy soutěžení ve zdvořilosti, které je označeno slovem *jang*, což znamená asi tolik jako „ustoupit před druhým“.⁴⁴ Protivník je překonáván vybraným chováním, tím, že se mu uvolní místo nebo se mu dá přednost při vstupu. Soutěžení ve zdvořilosti snad není nikde tak zformalizováno jako v Číně, shledáme se s ním však všude. Můžeme je do jisté míry nazvat obráceným zápasem ve vychloubání; důvodem pro prokazování zdvořilosti je vlastní prestiž.

Soupeření v hanlivých řečech je ve staré, pohanské Arábii velmi rozšířeno a obzvláště nápadná je při něm souvislost se soutěžením v ničení majetku, jež je součástí potlače. Zmínili jsme se již o zvyku nazvaném *mu'áqara*, při němž soupeři přerežou svým vlastním velbloudům šlachy. Základní tvar slovesa, k němuž patří *mu'áqara*, znamená „zranit“ nebo „zmrzačit“. Jako význam *mu'áqara* se též uvádí *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* — zápasil s někým hanlivými a posměšnými slovy; přitom si vzpomeneme na případ egyptských cikánů, jejichž ničivé soupeření se jako zvyk nazývá „chlubení“. Předislamská Arabové však znali kromě *mu'áqara* ještě dvě jiná technická označení pro hanlivé a vyzývavé soutěžení, která zněla *munáfara* a *mufáchara*. Všimněme si, že všechna tři slova jsou utvořena stejným způsobem. Jsou to slovesná jména z takzvaného třetího tvaru slovesa. A v tom je snad to nejzajímavější na celé věci: arabština má určitý slovesný tvar, který může každému kořenu dát význam „soutěžit v něčem“, „někoho v něčem překonat“, který je tedy jakýmsi slovesným superlativem základního tvaru. A vedle toho pak je odvozený šestý tvar výrazem pro pojem protikladné činnosti. Z kořene *hasaba* — počítat, vypočítávat, se tedy utvoří

muhásaba — soutěžení v dobré pověsti, z *kathara* — převýšit počtem, je *mukáthara* — soutěžení v množství. *Mufáchara* je utvořeno z kmene, který znamená slávu, sebechválu, chlubení, *munáfara* z významové oblasti zahrnutí na útěk, porážení v boji. Chvála, čest, ctnost a sláva jsou tímto způsobem v arabštině spojeny v témž významovém okruhu, stejně jako odpovídající řecké pojmy s centrem ἀρετή.⁴⁵ Ústředním pojmem je tu *'ird*, což se dá nejlépe přeložit jako čest, jestliže ovšem toto slovo chápeme ve zcela konkrétním smyslu. Nejvyšším požadavkem ušlechtilého života je povinnost uchovat si svou *'ird* neporušenou a spolehlivou. Naproti tomu snahou protivníkovou je tuto *'ird* urážkou zneuctit a zničit. Důvodem pro slávu a čest, tedy prvkem ctnosti, je i zde jakákoli přednost tělesná, sociální, morální nebo intelektuální. Člověk se chlubí vítězstvím nebo odvahou, honosí se početností své čeledě nebo svých dětí, svou štedrostí, mocí, ostrostí zraku nebo krásou vlasů. Souhrn všech takových předností vytváří něčí *'izz*, *'izza*, tj. znamenitost, vynikání nad ostatní, a tím i moc a prestiž. Hanobení a zesměšňování soupeře, s obzvláštní horlivostí provozované při vynášení vlastní *'izz*, se nazývá *hidjá'*. Soupeření o čest, které se nazývalo *mufáchara*, se konalo v určený čas zároveň s výročními trhy a po poutích. Tímto způsobem se mohly utkávat kmeny, klany nebo jednotlivé osoby. Vždy, když se setkaly dvě skupiny, docházelo k takovým zápasům o čest. Hlavní úloha přitom připadla básníkovi nebo řečníkovi. Každá skupina měla svého oficiálního mluvčího. Zvyk měl zřetelně sakrální charakter. Periodicky oživoval silné sociální napětí, které přinášela předislamská kultura Arábie. Vznikající islám vyšel této zvyklosti vstříc tím, že jí dal novou, náboženskou tendenci, nebo tím, že ji zeslabil v jakousi dvorskou společenskou zábavu. V pohanské době vyústila *mufáchara* často ve vraždu nebo kmenové rozbroje. Slovo *munáfara* znamená především tu formu, při níž dvě strany předkládají svůj spor o čest soudci nebo rozhodčímu; s kořenem, z něhož je toto slovo utvořeno, jsou spojeny významy jako rozhodnutí a rozsudek. Jde o vklad a mnohdy je určeno téma, např. slovní půtko o vznešenější původ, pro kterou je stanovena cena sto velbloudů.⁴⁶ Stejně jako u soudního přelíčení obě strany střídavě povstávají a opět usedají. Pro větší dojem stojí u obou stran pomocníci, kontrolující správnost přísahy. Později, v islámu, se rozhodčí ovšem často zdráhali soudit: soupeřící dvojice byla stíhána výsměchem jako „dva blázni, kteří chtějí zlo“. Někdy *munáfara* probíhala i ve verších. Vytvářely se kluby, jejichž účelem bylo

* kořenové hlízy rostliny *Dioscorea alata*, používané v tropech jako brambory

nejdřív uspořádat *mufácharu*, později vzájemně se hanobit a nakonec potýkat se mečem.⁴⁷

V řecké tradici nacházíme četné stopy obřadných a slavnostních soutěží v hanění. Předpokládá se, že *jambos* znamenal původně posměch a žert se zvláštním vztahem k veřejným potupným a trýznivým písním, které byly přednášeny jako součást Demetřiných a Dionýsových slavností. V oblasti veřejného posměchu vznikla Archilochova pomlouvačná báseň, která bývala s hudebním doprovodem přednášena při soutěžích. Z prastarého sakrálního lidového zvyku se jambus vyvinul v prostředek veřejné kritiky. I téma hubování na ženy je asi pozůstatkem po posměšných písních, kterými se muži a ženy navzájem pravidelně častovali při slavnostech Demetřiných a Apollónových. Obecnou základnou pro to všechno byla sakrální hra s veřejným soutěžním, ψόγος.⁴⁸

Ve starogeránských památkách se vyskytuje velmi starý ohlas střetnutí při královské hostině ve vypravování Alboinové na dvoře Gepidů, které Paulus Diaconus čerpal zřejmě ze starých hrdinských písní.⁴⁹ Langobardi jsou pozváni na hostinu k Turisindovi, králi Gepidů. Když si král povzdychne nad svým synem Turismodem, který padl v boji proti Langobardům, povstane jeho druhý syn a začne Langobardy provokovat hanlivými řečmi (*iniuriis lacessere coepit*). Nazve je kobylami s bílými nohama a dodá, že páchnou. Na to jeden z Langobardů odpoví: „Jdi jen na asfeldské bojiště, tam můžeš spolehlivě poznat, jak statečně umějí bojovat ti, které nazýváš kobylami, tam, kde kosti tvého bratra leží roztroušeny jako kosti nějaké herky na pastvišti.“ — Král zadrží urážející se strany před rvačkou a „pak pokračují přátelsky v hostině až do konce“ (*lactis animis convivium peragunt*). Tento závěr ukazuje zcela zřetelně, že urážlivý slovní souboj měl charakter hry. Staronordická literatura zná tento zvyk ve zvláštní formě, zvané *mannjafnaðr*, srovnávání mužů. To patřilo k slavnosti zimního slunovratu, stejně jako zvyk soutěžení ve slibech. Podrobný příklad poskytuje sága o Orvaru Oddovi. Ten dlí nepoznán na cizím královském dvoře a vsadí se o svou hlavu, že porazí v pití dva z králových manů. Při každém rohu nápoje, který si soupeři podávají, chlubí se nějakým válečným činem, kterého se ti druzí nezúčastnili, protože seděli s ženami u krbu v zahanbující nečinnosti.⁵⁰ Někdy jsou to i dva králové, kteří se snaží navzájem přetrumfnout chlubitými řečmi. Jedna z písní Eddy, Hárbarðsljóð, staví do takového soupeření proti sobě Odina a Thora.⁵¹ Rovněž *Lokasenna*, řeči, které pronášel Loki v hádce při pitce s Asy,⁵² patří do této řady. Sakrální

povaha těchto slovních zápasů je zřejmá z výslovného údaje, že síň, v níž se hostina konala, byla „velkým místem míru“, *gríðastadr mikill*, kde nikdo nesmí proti druhému pro jeho slova použít násilí. I kdyby všechny tyto příklady byly literárním zpracováním nějakého dávného motivu, jejich sakrální pozadí je dosud příliš zřetelné, aby mohly být odbyty jako projevy pozdější básnické fantazie. Staroirské ságy o MacDáthově praseti a o slavnosti v Bricendu obsahují podobné konfrontace mužů. De Vries se domnívá, že mannjafnaðr nepochybně spočívá na náboženských představách.⁵³ Jaká váha se přikládala pohaně tohoto druhu, vidíme z případu Haralda Gormssona, který chtěl podniknout trestnou výpravu proti Islandu pro jednu jedinou posměšnou báseň.

Ve staroanglickém eposu Beowulf je hrdina na dvoře dánského krále vyzván Unferdem, aby vypočítal své dřívější hrdinské činy. Starogeránské jazyky mají pro takové obřadné vzájemné vychloubání, hanobení a hanění, ať už je úvodem k zápasu se zbraněmi — v souvislosti s hrou se zbraněmi — nebo prvkem slavnosti či hostiny, zvláštní slovo, totiž *gelp*, *gelpan*. Toto substantivum označuje ve staroangličtině slávu, chlubitost, pýchu, chvastounství, domýšlivost, ve středohornoněmčině křik, posměch, potupu, chlubení. Anglický slovník udává pod *yelp*, které dnes již znamená jen kňučení psů, jako zastaralý význam ještě slovesa „to applaud“, „to praise“ a pro substantivum „vain glory“.⁵⁴ Ve starofrancouzštině odpovídá geránskému *gelp*, *gelpan* částečně *gab*, *gaber*, jehož původ je neznámý. *Gab* znamená výsměch, žert, zesměšnění a vyskytuje se zvláště jako úvod k půtce, ale patří i k slavnostní hostině. *Gaber* je jakési umění. Karel Veliký a jeho dvanáct paladinů nacházejí u císaře konstantinopolského po hostině dvanáct lůžek, načež na Karlův návrh provedou před spánkem *gaber*. Karel sám dá příklad, pak je na řadě Roland, který s radostí přijímá. „Ať mi král Hugo půjčí svůj roh, pak půjdu před město a zatroubím tak hlasitě, že všechny brány vyskočí z veřejí. Až potom ke mně přijde král, zatočím jím do kruhu tak silně, že ztratí svůj hermelínový plášť a jeho kníry vzplanou plamenem.“⁵⁵

V rýmované kronice Geoffroie Gaimara o anglickém králi Vilémovi vede král takový vychloubaný rozhovor krátce před osudným výstřelem šípu v New Forestu, který ho pak stál život, s Walterem Tyrelem, jehož šíp ho zasáhl.⁵⁶ Jak se zdá, stala se později při rytířských turnajích tato konvenční forma hanění a vychloubání úkolem heroldů. Ti velebili bojové činy účastníků své strany, vychvalovali jejich rodokmen, občas i žertovali na

úkor dam a společnost jimi opovrhovala jako křiklouny a tuláky.⁵⁷ V sedmnáctém století byl ještě *gaber* znám jako společenská hra, tou byl ovšem v podstatě vždy. Vévoda z Anjou prý našel zmínku o této hře v Amadis de Gaula a rozhodl se hrát ji se svými dvořany. Bussy d'Amboise se nechává po jistém vzpírání pohnout, aby vévodovi odpověděl. Jako při Lokiho hanění v Ägirově síni platí pravidlo, že všichni účastníci si musí být rovni a že se žádné slovo nesmí brát ve zlém. Přesto se hra stala podnětem k podlé intrice, jíž Anjou přivedl svého protivníka do záhuby.⁵⁸

Agonální princip jako kulturní činitel

Idea zápasu jako hlavního prvku života společnosti je odedávna spjata s naší představou helénské kultury. Dlouho předtím, než sociologie a etnologie věnovaly pozornost neobyčejnému významu agonálního činitele vůbec, utvořil Jacob Burckhardt slovo „agonální“ a označil pojem, který toto slovo vyjadřuje, za jeden ze znaků řecké kultury. Burckhardt však neznal obecné sociologické pozadí tohoto jevu. Domníval se, že agonálně je nutno chápat jako speciálně helénský rys, jehož působnost se soustředila na určité období řeckých kulturních dějin. Podle jeho pojetí následuje ve vývoji Helénů po heroickém člověku „člověk koloniální a agonální“, který je pak opět vystřídán člověkem pátého století, potom člověkem čtvrtého století až k Alexandru Velikému, a konečně člověkem helénistickým.⁵⁹ Období koloniální a agonální tedy podle něho zabírá zejména století šesté. Tato Burckhardtova představa našla ještě v nedávné době následovníky.⁶⁰ „Agonálně“ nazýval „hnací silou, jakou nezná žádný jiný národ“.⁶¹ Jeho velké dílo, které bylo původně čteno jako vysokoškolské přednášky a po jeho smrti vydáno na základě skript pod názvem *Griechische Kulturgeschichte*, pochází z osmdesátých let, kdy ještě obecná sociologie nezpracovala etnografická fakta a kdy sama tato fakta byla známa jen velmi zlomkovitě. Musí však udivit, že Victor Ehrenberg může takové stanovisko zastávat ještě dnes. I on považuje agonální princip za speciálně řeckou záležitost. „Orientu zůstal cizí a nepřátelský“; „marne budeme po agonálním zápase pátrat v bibli“.⁶² V dosavadním výkladu jsme se již dostatečně často zmiňovali o Dálném východu, o Indii z období Mahábháraty a o světě přírodních národů, takže výroky tohoto druhu již nemusíme vyvracet. Jeden z nejpersvědčivějších příkladů pro spojení hry s agonálním zápasem jsme čerpali právě ze Starého zákona.⁶³ Burckhardt uzná-

val, že u přírodních národů a u barbarů existují zápasy, ale nepřikládal tomu velkou váhu.⁶⁴ Ehrenberg jde v tomto směru ještě dále: nazývá sice agonálně „obecně lidskou vlastností, která však sama o sobě je historicky nezajímavá a bezvýznamná“! Zápas s posvátným nebo magickým cílem nebere v úvahu a vyjadřuje se proti „folkloristickému přístupu k řeckému materiálu“.⁶⁵ Potřeba zápolení se podle Ehrenberga „stěžší někde stala sociálně a nadosobně určující silou“.⁶⁶ Teprve dodatečně věnoval Ehrenberg přece jen pozornost islandským paralelám a je ochoten přiznat i jim jistý význam.⁶⁷ Ehrenberg následuje Burckhardta i v tom, že soustřeďuje pojem agonálně na období, které v Řecku přišlo po době heroické, přičemž uznává, že už v této době se tu a tam projevily agonální rysy. Trojská válka podle něho agonální charakter celkem ještě nemá; teprve tehdy, když bylo válečnictví „odheroizováno“, vytvářela se protiváha v agonálně, které se tedy „vytvořilo“ teprve v druhé instanci jako výtvar mladší kulturní fáze.⁶⁸ To vše více nebo méně spočívá na Burckhardtově výroku: „Kdo má válku, nepotřebuje turnaje.“⁶⁹ Tento výrok však sociologie a etnologie usvědčují z nesprávnosti zcela bezpečně alespoň pro všechna období archaické kultury. I když je pravda, že teprve s velkými, celou Heladu sjednocujícími hrami v Olympii, na Isthmu, v Delfách a u Nemeje se zápas stává na několik století životním principem řecké společnosti, duch trvalého zápolení ovládal helénskou kulturu již předtím i potom.

Řecké sportovní hry zůstaly co nejtěsněji spjaty s náboženstvím, a to i v době, kdy se při povrchním pohledu mohly podobat spíše ryze národním sportovním slavnostem. Pindarovy písně na oslavu vítězů náležely zcela do okruhu jeho bohaté poezie náboženské, z níž jsou jedinou dochovanou částí.⁷⁰ Sakrální charakter agónu se projevuje všude. Soutěžení spartánských chlapců ve snášení bolesti před oltářem patří úplně do souvislosti s bolestnými zkouškami při zasvěcování do mužnosti, jak je nacházíme u přírodních národů všude na světě. Vítěz v olympijských hrách vdechuje svým dechem novou životní sílu svému dědovi.⁷¹ Řecká tradice rozlišuje zápasy, které se týkají státu, války nebo práva, nebo — podle jiného rozdělení — soupeření silou, moudrostí a bohatstvím. Zdá se, že obojí klasifikace obráží něco z agonistické oblasti nějaké dřívější kulturní fáze. Jestliže se soudní proces nazývá agón, pak v tom nevězí, jak to pojímal Burckhardt,⁷² nějaký novější významový přesun, nýbrž naopak prastará pojmová souvislost. Právní jednání se kdysi odehrávalo jako skutečné agón.

Řekové měli ve zvyku soutěžit ve všem, v čem bylo možné se utkat. Soutěže v mužské kráse byly součástí panathenejí a thesejí. Při symposiích se soutěžilo ve zpěvu, v hádankách, ve schopnosti zůstat bdělý a v pití. Ani toto soutěžení v pití není bez souvislosti s náboženstvím: πολυποσία a ἀκρατοποσία patřily k slavnosti Choen. Alexander oslavil smrt Kalanovu gymnickým a múzickým agónem, s cenami pro nejlepší pijáky, což mělo za následek, že pětatřicet z účastníků zemřelo na místě a šest později, mezi nimi i vítěz.⁷³ Závody v požívání velkého množství jídla a pití se vyskytují i v souvislosti s potlačem.

Příliš úzké pojetí pojmu agón přivádí Ehrenberga k tomu, že římské kultuře připisuje antiagonistický rys.⁷⁴ Opravdu tu zápasy svobodných mužů nemají velkou úlohu. Tím však není řečeno, že by byl agonální prvek ve skladbě římské kultury chyběl. Máme tu spíše co dělat se zvláštním jevem, že moment zápasu se velmi brzy přesunul z osobní účasti na přihlížení zápasům jiných osob, zaměstnaných přímo pro tento účel. Tento přesun souvisí nepochybně právě se skutečností, že u Římanů se sakrální charakter zápasů uchoval obzvláště silně; právě v kultu se totiž vhodně uplatní zastupující činnost. Je nepochybné, že hry gladiátorů, zápasy zvířat a závody vozů patří plně do oblasti agonistiky, i když je prováděli otroci. *Ludi*, pokud nebyly vázány na pevně datovaný svátek, byly *ludi votivi*, pořádané jako záslub, většinou k uctění památky zesnulého nebo proto, aby byl v nějakém určitém případě odvrácen hněv bohů. Nejmenší chyba při obřadu nebo jeho zcela náhodné porušení způsobilo, že celá slavnost byla neplatná. I z toho je zřejmý náboženský charakter této činnosti.

Je pak nanejvýš důležité, že právě pro římské šermířské zápasy, v podstatě krvavé, plné pověr a nesnášenlivosti, zůstalo v platnosti jako obecné pojmenování prosté slovo pro hru, *ludus*, s jeho asociacemi svobody a radosti. Jak je to možno vysvětlit?

Podle pojetí, v němž Ehrenberg navazuje na Burekhardta, dospívá řecká společnost — ovšem až po období archaickém a heroickém a pouze druhotně — k agónu jako všeovládajícímu sociálnímu principu proto, že ve vážném boji vyčerpala své nejlepší síly. Je to přechod „z boje do hry“,⁷⁵ a tím tedy úpadek. Převládnutí agonistiky na dlouhou dobu k tomu nesporně vede. Agón ve své skutečné bezúčelnosti a nedostatku smyslu nakonec znamenal „odstranění tíhy života, myšlení a jednání, lhostejnost vůči každé cizí normě, plýtvání silami s jediným cílem: zvítězit“.⁷⁶ V posledních slovech této věty je jistě mnoho pravdy, avšak pořadí jevů je jiné než Ehrenberg předpokládá, a proto

bude nutno význam agónu pro kulturu formulovat přece jen jinak. Nebyl to přechod „z boje do hry“, ani „ze hry do boje“, nýbrž „soutěživou hrou ke kultuře“, přičemž někdy zápolení přerostlo kulturní život a zároveň ztratilo svou herní, posvátnou, kulturní hodnotu a vyústilo v pouhou vášeň soupeření. Výchoiskem musí být představa jakéhosi ještě skoro dětského smyslu pro hru, který se realizuje v různých formách hry, tj. v činnostech, které jsou vázány pravidly a vymykají se „obyčejnému životu“ a v nichž se může rozvíjet vrozená potřeba rytmu, střídání, pravidelné změny, antitetického stupňování a harmonie. K tomuto smyslu pro hru se přidružuje duch, který usiluje o čest, vážnost, převahu a krásu. Všechno mystické a magické, všechno heroické, všechno múzické, logické a plastické hledá formu a výraz v ušlechtilé hře. Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ve hře. Antitetický a agonistický základ kultury je dán ve hře, která je starší a původnější než kterákoli kultura. Abychom se však vrátili k našemu východisku, k římským *ludi*: jestliže latina nazývá sakrální zápasy jednoduše hrami, vyjadřuje tím specifčnost tohoto kulturního prvku tak čistě, jak jen je možno.

V procesu růstu každé jednotlivé kultury dosahuje agónální funkce a struktura své nejzřetelnější a většinou i nejkrásnější formy již v archaickém období. Tou měrou, jakou se kulturní materiál stává komplikovanější, pestřejší a podrobnější a technika výdělečné činnosti a společenského života, individuálního i kolektivního, se stále jemněji organizuje, vyrůstá pozvolna nad panenskou půdou kultury vrstva idejí, systémů, pojmů, učení a norem, poznatků a mravů, které — zdá se — ztratily úplně spojitost s hrou. Kultura se postupně stává vážnou a vykazuje hře již jen vedlejší roli. Agónální období minulo — alespoň zdánlivě.

Než přistoupíme k tomu, abychom postupně v nejvznešenějších kulturních funkcích odhalovali prvek hry, přehlédněme znovu skupinu očividných forem hry, na nichž jsme se snažili ozřejmit souvislost archaické kultury s hrou. Vidíme přitom, jak na celém světě je oblast raného společenského života ovládána komplexem agonistických představ a zvyků zcela stejného druhu. Tyto formy soutěžení zřejmě vynikají nezávisle na odlišných představách náboženských, vlastních každému z příslušných národů. Nejblíže vysvětlení pro takovou stejnost vychází ze samotné lidské přirozenosti, která stále usiluje o něco vyššího, ať je tímto vyšším jen pozemská čest a převaha nebo vítězství nad pozemskostí. Avšak vrozenou funkcí, již člověk toto úsilí uskutečňuje, je hra.

Jestliže je v kulturních jevech, které tu máme na zřeteli, vlastnost hry opravdu primární, pak je i logické, že nejde o to, aby-
chom vedli přesnou hranici mezi všemi těmito formami, mezi po-
tlačem a kulou, střídavým zpěvem a závodem v hanění, vychlou-
báním, krvavým zápasem atd. To vysvitne ještě zřetelněji, až
budeme teď, při úvahách o každé jednotlivé kulturní funkci
zvlášť, hovořit nejdříve o souvislosti hry a práva.