

jako nejvyššího dosažitelného výrazu pro něco, co zůstává logickému rozumu nepřístupné. Posvátný úkon spadá jednou svou důležitou stránkou do kategorie hry, avšak tímto podřazením není popřena jeho posvátnost.

## Koncepce pojmu hry a jeho jazyková vyjádření

[2]

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

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

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

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

formy daného pojmu lépe než jazyk jiný. Hned se ukáže, že v našem případě je tomu skutečně tak. K abstrakci obecného pojmu hry došlo v jedné kultuře dříve a úplněji než v kultuře druhé a to mělo za následek, že existují velmi vyvinuté jazyky, které si uchovaly pro různé formy hry zcela odlišná slova, a že tato mnohost pojmového označení stojí v cestě tomu, aby všechny formy hry mohly být shrnuty do jednoho jediného termínu. Tento případ si můžeme přibližně srovnat se známou skutečností, že takzvané primitivní jazyky mají někdy slova pro různé druhy téhož rodu, ale pro rod obecné slovo nemají; mají sice slovo pro štika a úhoře, ale nikoli pro rybu.

Různé náznaky dosvědčují, že k abstrakci tohoto jevu docházelo v mnohých kulturách až druhotně, kdežto prvotní byla sama funkce hry. V tomto směru se mi zdá velmi významné, že v žádné mytologii, kterou znám, nebyla hra zosobněna nějakou postavou boha nebo démona,<sup>1</sup> zatímco na druhé straně bohové jsou často zobrazováni ve hře. Na pozdní vznik obecného pojmu hry rovněž ukazuje skutečnost, že neexistuje žádné společné indoevropské slovo pro hru. I germánská jazyková skupina se v pojmenování hry rozchází, má pro ni tři různá slova.

Není asi náhodou, že právě ty národy, které měly vždy značnou měrou v krvi hru v jejích různých formách, rozdělují vyjádření této činnosti do několika různých slov. Domnívám se, že to mohu s větší nebo menší určitostí tvrdit o řečtině, sanskrtu, čínštině a angličtině.

#### Označení pro „hru“ v řečtině

Řečtina má pro vyjádření dětské hry pozoruhodný prostředek v zakončení *-inda*. To neoznačuje nic jiného než právě hraní. Je to neohebná přípona, kterou není možno lingvisticky odvodit.<sup>2</sup> Řecké děti hrály *σφαίρινδα* — hru s míčem, *έλκυστίνδα* — přetahování lanem, *στροπετίνδα* — hru v kostky, *βασιλίνδα* — hru na krále. Úplná samostatnost této přípony je už sama takřka symbolem pro neodvoditelnost pojmu hry. V protikladu k tomuto zcela specifickému označení dětské hry potřebuje řečtina pro obecné pojmenování oblasti hry neméně než tři slova. Je tu zaprvé *παιδιά*, nejběžnější slovo pro hru. Jeho etymologie je zcela průzračná: znamená to, co patří k dítěti, přizvukem se však odlišuje od *παιδία*, dětství. V užívání se ovšem *παιδιά* nikterak neomezuje na oblast dětské hry. Se svými odvozeninami *παίζεω* — hrát, *παίγμα* a *παίγνιον* — hračka může označovat různé formy hry, až ke hře nejvyšší a posvátným, jak jsme právě viděli.

S celou touto skupinou slov je, jak se zdá, spojen významový odstín něčeho radostného, veselého, bezstarostného. Ve srovnání s *παιδιά* zůstává slovo *άθύρω*, *άθρυμα* v pozadí. Má významové zabarvení žertovnosti a nepodstatnosti.

Zůstává tu však ještě velmi rozsáhlá oblast, která je v naší moderní evropské terminologii součástí sféry hry, kterou však Řekové nevyjadřovali ani slovem *παιδιά*, ani *άθρυμα*; jsou to zápasy a závody. Celé této oblasti, pro řecký život tak důležité, dominuje slovo *άγών*. V rozsahu jeho platnosti je zcela jistě obsažena podstatná část pojmu hra. Pojem nevážnosti, hravosti v něm zpravidla zřetelně vyjádřen není. Vzhledem k tomu, i pro neobyčejně velký význam, který agón nabyl v helénské kultuře a každodenním životě všech Řeků, vytkl mi profesor Bolkestein, že jsem ve své přednášce „O hranicích hry a vážnosti v kultuře“ neprávem zahrnul do pojmu hry i řecké závody, od těch velkých, jež koření v kultu, až po zcela nevýznamné.<sup>3</sup> „Mluvíme-li o olympijských *hrách*,“ říká, „přejímáme bezmyslenkovitě latinský termín, v němž je vyjádřeno římské hodnocení těchto soutěží; to však bylo od hodnocení řeckého naprosto rozdílné.“ Po výčtu různých forem agonistiky, které ukazují, jak silně prostupovala soutěživost celý řecký život, dochází k závěru: „S *hrou* to všechno nemělo co dělat, to by bylo, jako kdybychom chtěli tvrdit, že pro Řeky byl celý život *hrou*!“

V jistém smyslu to ovšem úmyslem této knihy je. Přesto, že obdivuji způsob, jímž utrechtský historik trvale ujasňuje naše názory na řeckou kulturu, a přesto, že řečtina není se svým jazykovým rozlišováním pojmu agón a hra osamocena, musím se zcela rozhodně postavit proti Bolkesteinovu názoru. Vyvrácení jeho pojetí je vlastně obsaženo ve všem, co bude následovat. Prozatím se tedy omezím na jediný argument: Agón v řeckém životě a vůbec kdekoli na světě vykazuje všechny formální znaky hry a vzhledem ke své funkci spadá převážně do rámce slavnosti, to znamená právě do sféry hry. Je zcela nemožné vypustit závodění jako kulturní funkci ze svazku hra—slavnost—posvátný úkon. Skutečnost, že v řečtině jsou pojmy hra a zápas terminologicky rozlišeny, si musíme vysvětlit mnohem spíše takto: K utvoření obecného, všeobecného a logicky homogenního pojmu hra došlo, jak jsme již uvedli, značně pozdě. V helénské společnosti si však agonistika velmi brzy získala tak široký prostor a dosáhla takového ocenění, že si lidé již neuvědomovali její herní povahu. Závodění ve všem a při všech příležitostech nabylo u Řeků tak intenzivní kulturní funkce, že bylo přijímáno jako „obyčejný“ a plnohodnotný život a nebylo již pocíťováno jako hra.

### Označení pro „hru“ v sanskrtu

Řecký případ vůbec není osamocen, jak hned uvidíme. V někud pozměněné formě se vyskytuje i u starých Indů. I tam se pojem hry vyjadřoval různými slovy. Sanskrt pro to používal neméně než čtyř různých kořenů. Nejobecnější termín pro hru je *kriḍati*. Označuje hru dětí, dospělých a zvířat. Zcela obdobně jako termín pro hru v germánských jazycích slouží i pro označení pohybu větru a vln. Může znamenat poskakování nebo tanec v obecném smyslu, bez výslovného vztahu ke hře. Tomuto významu je blízký kořen *ṅṛt*, který se týká celé oblasti tance a dramatického předvádění. *Divyati* vyjadřuje v prvé řadě hru v kostky, znamená však též obecně hraní, žertování, škádlení a dělání si blázy. Původní význam byl asi vrhání, s čímž souvisí i význam paprsky.<sup>4</sup> V kořenu *las-*, z kterého pochází *vilāsa*, jsou spojeny významy paprsky, náhlé objevení, rozezvučení, pohybování sem a tam, hraní a činnost vůbec nebo provozování něčeho. Substantivem *līlā* s odvozeninou *līlayati*, jejímž základním významem je asi komíhati se, houpati se, je vyjádřena především vzdušnost, lehkost, radostnost, snadnost a nevýznamnost hry. Kromě toho má *līlā* význam „jakoby“, zdánlivost, napodobení. Tak např. *gajalīlayā* (doslova: s hrou na slona) znamená prostě: „jako slon“, *gājendralīlā* (doslova: ten, jehož hrou je slon) člověka, který představuje nebo hraje slona. Ve všech těchto pojmenováních pro hru je, jak se zdá, východiskem pojem rychlého pohybu. S touto souvislostí se shledáme v mnoha jiných jazycích. Tím ovšem nechceme říci, že tato slova od počátku znamenala pouze takový pohyb a teprve později byla přenesena na hru. Zápolení ve vlastním smyslu se v sanskrtu nevyjadřovalo, pokud je mi známo, žádným slovem pro hru; je zvláštní, že ve staré Indii, kde přece byli běžné nejrůznější druhy zápasů, neexistovalo pro ně vlastně žádné speciální slovo.

### Označení pro „hru“ v čínštině

O způsobu, jímž čínština vyjadřuje funkci hry, poskytl mi laskavé informace profesor Duyvendak. Podle nich i zde chybí shrnutí různorodých činností, které je podle našeho názoru možno sloučit pod pojem hry, do jediného pojmenování. Na prvním místě stojí slovo *wan*, ve kterém převažují představy dětské hry. Obsahuje hlavně tyto vedlejší významy: něčím se zabývat, bavít, laškovat (*to trifles*), dovádět, vyvádět bláznivě kousky, žertovat. Používá se i pro pocíťovat, zkoumat, čichat, dotýkat se

drobných ozdobných předmětů, a konečně i těšit se světlem měsíce. Sémantickým východiskem je tedy pravděpodobně: něco vnímat s hravou pozorností, být do něčeho bezstarostně ponořen. Neslouží k označení hry zručnosti, soutěžení, hry v kostky nebo představení.

Pro představení, pro uspořádanou dramatickou hru používá Číňan slova, která patří do okruhu představ „situace“, „poloha“, „vystavení“. Pro jakékoli soutěžení existuje zvláštní slovo *čeng*, které je tedy možno naprosto srovnat s řeckým *ἀγών*, a mimo to i *sai*, kterého se používá zvláště pro organizované soutěžení o ceny.

### Označení pro „hru“ u Indiánů

Jako příklad pro způsob, jímž je pojem hry vyjadřován v řeči z oblasti takzvaných primitivních kultur či přírodních národů, mohu tu — díky laskavosti profesora Uhlenbecka — popsat stav, který nacházíme v jednom z algonkiských jazyků, v řeči indiánského kmene Černonožců. Pro všechny dětské hry se používá slovesného kořene *koāni*. Není možno ho spojovat s názvem nějaké určité hry, označuje dětské hraní vůbec, a to jak hraní žertovné povahy, tak i organizované hry. Jakmile však jde o hry mládeže nebo dospělých, nemluví se už o *koāni*-, i když je to táž hra, kterou hrají děti. Naproti tomu se *koāni*- rovněž používá v erotickém významu, zvláště pro nedovolené vztahy. K vyjádření hry vázané na určitá pravidla slouží obecný termín *kaṅtsi*-. Toto slovo označuje právě tak hry štěstí jako hry zručnosti a hry síly. Je tu sémantický moment získávání a soutěživosti. Poměr mezi *koāni*- a *kaṅtsi*- se také do jisté míry podobá — přenesen z výrazu jmenného na slovesný — vztahu *παίδιά* k *ἀγών*, ovšem v tom smyslu, že hry s prvkom náhody, které pro Řeky patří k *παίζω*, spadají v řeči Černonožců pod pojem závodění. Pro všechno, co patří do oblasti magicko-náboženské, např. tanec a oslava, se nepoužívá ani *koāni*-, ani *kaṅtsi*-. Dále mají Černonožci dvě zvláštní slova pro vítězství, z nichž jedno, *amots*-, se používá pro vítězství v závodění v běhu, v zápolení nebo ve hře, ale též pro vítězství v bitvě, v tomto případě zvláště ve smyslu „přivodit krvavou lázeň“, kdežto druhé slovo, *skits*-, event. *skets*-, platí výhradně pro hru a sport. Podle všeho se tu oblast čisté hry a oblast agonální zcela prolínají. Dále existuje zvláštní slovo pro „prosázet, prohrát v sázkách“: *apska*-. Pozoruhodná je možnost dát slovesu vedlejší význam „míněno nikoli doopravdy“, „žertem“, a to předponou *kip*-, která doslova

znamená: „zcela krátce, právě jen tak“, např. *ániu-* (říká), *kípaniu-*, říká žertem, nemyslí to doopravdy.

Celkem se zdá, že utváření pojmu hra v jazyce kmene Černá noha není — pokud jde o abstrakci a výrazové možnosti — příliš odlišné od způsobu řeckého, ale není s ním totožné.

Skutečnost, že v řečtině, ve staré indičtině a v čínštině nacházíme rozdílné výrazy pro pojem soutěžení vůbec a pro pojem hry, kdežto v jazyce Černé nohy je hranice vedena poněkud jinak, mohla by nás přimět k závěru, že Bolkestein měl přece pravdu a že toto jazykové odlišení odpovídá hlubšímu sociologickému a psychobiologickému rozdílu v podstatě hry a soutěžení. Takovému závěru však neodporuje pouze veškerý materiál z dějin kultury, o kterém budeme dále pojednávat, nýbrž i skutečnost, že proti jazykům, které jsme právě jmenovali, můžeme uvést celou řadu jazyků navzájem právě tak vzdálených, ve kterých je pojem hry chápán jinak. Kromě většiny evropských jazyků to platí i o latině, japonštině a alespoň o jednom z jazyků semitských.

#### Označení pro „hru“ v japonštině

Přátelská pomoc profesora Rahdera mi umožnila uvést několik postřehů z japonštiny. Ta má v protikladu k čínštině a v soulase s moderními západními jazyky jediné, zcela určité obecné slovo pro funkci hry a k tomu se vážíci antonymum, pro vážnost. Podstatné jméno *asobi* a sloveso *asobu* znamenají hraní vůbec, uvolnění, obveselení, kratochvíli, výlet, zotavení, rozmařilost, hru v kostky, nienedělání, ležení bez užitku, nečinnost. Užívá se i pro: hrát něco, představovat něco, napodobovat. Zajímavý je význam „mít vůli, běžet — *play*“, tj. omezená pohyblivost kola nebo jiného zařízení, zcela jako v němčině, holandštině a angličtině.<sup>5</sup> Za pozornost stojí i sloveso *asobu* ve spojení „studovat pod někým“, „někde studovat“, což upomíná na latinské slovo *ludus* ve významu škola. *Asobu* může označovat stínový boj, tj. předstíraný zápas, ale nikoli skutečné zápolení: hraniční čára mezi agón a hra tu tedy opět probíhá jinak. Konečně se *asobu* používá, podobně jako čínského *wan*, o estetických čajových společnostech, při nichž se v Japonsku obdivují keramické práce a s pochvalou se nechávají kolovat. Zdá se, že chybí spojení s rychlým pohybem, blyštěním, žertováním.

Přesnější určení japonského pojetí hry by nás nutně zavedlo do hlubšího zkoumání japonské kultury, než je na tomto místě možné. Zde musí stačit jen toto. Mimořádná vážnost japonského

životního ideálu je skryta za fikcí, že vše je jenom hra. Podobně jako *chevalerie* křesťanského středověku, proběhlo i japonské *bušido* zcela ve sféře hry. Jazyk si dosud uchoval toto pojetí ve zdvořilostním výrazu *asobase-kotoba*, jehož se používá vůči vznešenějším osobám. Předstírá se, jako by vyšší třídy dělaly všechno jen jako hru. Zdvořilostní výraz pro „Přicházíte do Tokia“ zní v doslovném překladu: „Hrajete příchod do Tokia“, a pro „Dověděl jsem se, že váš otec zemřel“: „Dověděl jsem se, že váš pan otec hrál umírání“. Tento způsob vyjadřování je, pokud usuzuji správně, blízký němčině: „Seine Majestät haben geruht“,<sup>6</sup> nebo holandštině: „U gelieve“. Urozené osobě je přikládána vznešenost, ve které jen vlastní dobrovolné rozhodnutí může být pohnutkou k činnosti.

Proti tomuto zahalování šlechtického života do sféry hry stojí v japonštině velmi výrazný pojem vážného, nehry. Pro slovo *majime* nacházíme významy: vážnost, střizlivost, ctihodnost, slavnostnost, též klid, poctivost, slušnost. Souvisí se slovem, které ve známém čínském výrazu „ztratit svou tvář“ překládáme slovem „tvář“. Při použití ve formě přídavného jména může znamenat i „věcný, strohý, *matter-of-fact*“. Používá se rovněž v obrazech jako: „Je to vážné“, „teď ale vážně“, „bral vážně něco, co bylo míněno jako žert“.

#### Označení pro „hru“ v semitských jazycích

V semitských jazycích, jak mě poučil můj nedávno zesnulý přítel a kolega Wensinck, je významový okruh hry ovládnut kořenem *la'ab*, s nímž je zřejmě blíže příbuzné *la'at*. V témž slově jsou tu však obsaženy kromě významu hraní ve vlastním smyslu i významy smích a posměšek. Arabské *la'iba* znamená hraní vůbec, dělání si bláznů z někoho a škádlení. Jidiš-aramejské *la'ab* vyjadřuje smích a posměch. Kromě toho má tento kořen v arabštině a syrštině i význam „slintání“ nemluvněte, pravděpodobně od nafukování bublinek ze slin, jak to vidáme u docela malých dětí, což můžeme klidně chápat jako hraní. Významy smích a hraní se vedle sebe vyskytují i v hebrejském *šahaq*. Pozoruhodný je dále i význam hry na nějaký hudební nástroj, což má arabské *la'iba* společné s několika moderními evropskými jazyky. Sémantické východisko pro vyjádření pojmu hry neleží zřejmě pro skupinu semitských jazyků v téže oblasti jako u jazyků předcházejících. Později se ještě budeme blíže zabývat některými jednotlivostmi v hebrejštině, které jsou velmi zajímavé pro ztotožňování agonální činnosti s hrou.

## Označení pro „hru“ v románských jazycích

V pozoruhodném protikladu k řečtině s jejím proměnlivým a různorodým způsobem vyjádření funkce hry stojí latina s vlastně jediným slovem, které vyjadřuje celou oblast hraní: *ludus* — *ludere*; *lusus* je pouze jeho odvozeninou. Vedle toho je *iocus*, *iocari*, avšak se speciálním významem žert. Vlastní hru v klasické latině neoznačuje. Etymologický základ slova *ludere*, ačkoli ho může být použito pro hemžení ryb, poletování ptáků a šplouchání vody, neleží zřejmě v oblasti rychlého pohybu, spíše v oblasti nevázanosti, klamu a posměchu. *Ludus*, *ludere* zahrnuje dětské hraní, oddech, soutěžení, liturgické předvádění a scénické předvádění vůbec i hru náhody. Ve výrazu *lares ludentes* znamená „tancování“. Pojmový komplex „dodat si zdání něčeho“ stojí jasně v popředí. I složeniny *alludo*, *colludo*, *illudo* směřují vesměs k významu nepodstatné, podvodné. Od tohoto sémantického základu se odchyluje *ludus* jednak ve významu veřejných her, které nabyly v římském životě tak velké důležitosti, jednak ve školním prostředí ve významu soutěž, někdy asi též ve významu cvičení.

Je pozoruhodné, že slovo *ludus*, *ludere* jako označení pro obecný pojem hry a hraní nejen nepřešlo do románských jazyků, ale nezanechalo v nich, pokud vím, ani nejmenší stopy. Ve všech románských jazycích, tedy zřejmě již v rané době, rozšířila speciální slova *iocus*, *iocari* svůj významový dosah na hru a hraní a zcela potlačila *ludus*, *ludere*. Ve francouzštině nabylo *iocus*, *iocari* forem *jeu*, *jouer*, v italštině *giuoco*, *giocare*, ve španělštině *juego*, *jugar*, v portugalštině *jogo*, *jogar* a v rumunštině *joc*, *juca*.<sup>7</sup> Otázkou, mělo-li vymizení *ludus* příčiny fonetické nebo sémantické, se zde nebudeme zabývat.

V moderních evropských jazycích překrývá slovo pro hru vůbec obzvláště široký okruh. V románských i germánských jazycích se vztahuje na různé pojmové skupiny pohybu nebo činnosti, které nemají s hrou v užším a formálním smyslu nic společného. Tak např. použití termínu hra (*Spiel*), event. hraní (*Spielen*) pro volný chod, „vůli“ součástí nějakého mechanismu je společné francouzštině, italštině, španělštině, angličtině, němčině a holandštině a též japonštině, jak jsme viděli již dříve. Jako by pojem hraní pokrýval postupně stále větší pole, mnohem větší než u *παίζω* a dokonce než u *ludere*, přičemž se jeho specifický význam rozdělil do významů jednak lehké činnosti, jednak pohybu vůbec. To je možno pozorovat zvláště u germánských jazyků.

## Označení pro „hru“ v germánských jazycích

Jak jsme již dříve uvedli, nemá germánská jazyková skupina žádné společné slovo pro hru a hraní. Podle toho nebyla hra v předpokládaném pragermánském období zřejmě ještě chápána jako obecný pojem. Jakmile se však v každé jednotlivé germánské větvi začalo používat slovo pro hru a hraní, je sémantický vývoj těchto slov naprosto obdobný, nebo snad správněji: ukazuje se, že se tímto pojmenováním rozumí táž rozsáhlá a mnohdy zdánlivě různorodá skupina pojmů.

Ve velmi skrovných památkách góštiny, které neobsahují o mnoho více než část Nového zákona, se slovo pro hru nevyskytuje, ale z překladu Marka 10,34: *καὶ ἐπαύξουσιν αὐτῶ* — kteřížto posmívati se budou jemu — *jah bilaikand ina* lze s dosti značnou jistotou usoudit, že góština vyjadřovala hraní týmž *laikan*, které bylo ve skandinávských jazycích obecným slovem pro hraní a je v tomto významu zastoupeno i ve staré angličtině a v německé skupině. V góštíně samé se *laikan* vyskytuje pouze ve významu skákání. Viděli jsme již dříve, že základním konkrétním významem některých slov pro hru je rychlý pohyb.<sup>8</sup> Snad bychom lépe řekli: živý, rytmický pohyb. Tak je v Grimmově slovníku udán základní význam hornoněmeckého substantiva *leich*, jehož další významy leží v oblasti hry, zatímco pro anglosaské *lācan* jsou jako konkrétní významy udány: „to swing, to wave about“, jako loď na vlnách, používá se i o třepetání ptáků a plápolání plamenů. Dále slouží *lāc* a *lācan*, stejně jako staronordické *leikr*, *leika*<sup>9</sup> k označení nejrůznějších druhů hry, tance a tělesných cvičení. V mladších skandinávských jazycích se udržel pro *lege*, *leka* téměř výhradně význam hraní.

Hojný růst z kořene hra v jazycích německé skupiny spolehlivě osvětlili M. Heyne a ostatní autoři podrobnými statěmi *Spiel* a *Spielen* ve slovníku Deutsches Wörterbuch (X, I 1905). Ze sémantické souvislosti výrazu pro hru je především pozoruhodné, že v němčině sice můžeme „provozovat hru, ein Spiel treiben“ a v holandštině „een spelletje doen“, avšak vlastní příslušné sloveso je *spielen* (hráti). Hra se hraje, „man spielt ein Spiel“. Jinými slovy: při vyjadřování tohoto druhu činnosti musíme opakovat pojem obsažený v substantivu, abychom dostali sloveso. To podle všeho znamená, že ona činnost je tak zvláštního a samostatného druhu, že se vymyká z obvyklých druhů činnosti: hraní (*Spielen*) není jednání (*Tun*) v obvyklém smyslu.

Jinou významnou skutečností je to, že máme stále zřejmý sklon oslabovat představu spojenou se slovesem hráti *spielen* — a platí

to právě tak o francouzském *jouer*, anglickém *to play* nebo holandském *spelen* — až k pojmu, který sice obecně stále znamená určitou aktivitu, který však má s hraním v užším smyslu společnou už jenom jednu z různých vlastností hry, ať už je to odstín určité lehkosti nebo napětí a nejistoty o výsledku, nebo představa jakéhosi uspořádaného střídání, nebo jisté svobodné volby. Už dříve jsme mluvili o tom, že hraní vždy znovu slouží k tomu, aby naznačilo jistou omezenou volnost pohybu. Když byl devalvován gulden (nizozemský zlatý), prohlásil prezident Nizozemské banky, aniž zřejmě chtěl být nějak poetický nebo duchaplný: „Na tak omezeném území, které zbylo pro zlatý standard, *kan de gouden standaard niet spelen*“. Výrazy jako „*freies Spiel haben*“ (mít volné pole — dosl.: volnou hru), „*etwas fertig spielen*“ (dohrát, skončit s něčím), „*es ist etwas im Spiel*“ (něco je ve hře), které jsou společné němčině i holandštině, vesměs svědčí o tom, že pojem hry vybledl do neurčitosti. Nejde tu ani tak o vědomé přenesení pojmu na jiné představy než ty, které jsou hře vlastní, tedy o poetické vyjadřování; pojem se spíše do jisté míry sám rozpouští v nevědomé ironii. Není asi náhodou, že středohornoněmecké *Spiel* (*spil*) a jeho složeniny se tak hojně vyskytovaly v řeči mystiků. Pozornosti zaslouží i to, jak často Kant používal výrazů jako „hra obrazotvornosti — *Spielen der Einbildung*“, „hra ideí — *Spiel der Ideen*“, „celá dialektická hra kosmologických ideí — *das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen*“.

Dříve než přejdeme k třetímu kořenu, který v germánských jazycích vyjadřuje pojem hry, musíme poznamenat, že i stará angličtina, event. anglosasština, znala vedle *lác* a *plega* i slovo *spelian*, avšak pouze v speciálním významu „představovati někoho jiného“, event. „zastupovati“, *vicem gerere*. Bylo ho použito např. o beranu, který byl obětován místo Izáka. Tento význam se sice může vyskytovat i u našeho „*spielen*“, ale není tam základní. Čistě gramatickou souvislostí staroanglického *spelian* s obecným *spielen* v německé skupině se tu nebudeme zabývat.<sup>10</sup>

Anglické *play*, *to play* je z jistého sémantického hlediska obzvláště pozoruhodné. Pochází z anglosaského *plega*, *plegan*, které již znamená především hru a hraní, kromě toho však rychlý pohyb, posunek, hmat rukou, potlesk, hraní na hudební nástroj, tedy samé konkrétní úkony. Pozdější angličtina si podržela mnohé z těchto druhotných významů; např. u Shakespeara v Richardu III., IV, 2, 8 n:

Ah, Buckingham, now do I play the touch,  
To try if thou be current gold indeed —

Formou tomuto staroanglickému *plegan* dokonale odpovídá starosaské *plegan*, starohornoněmecké *pflegan*, starofřízské *plega*. Všechna tato slova, z nichž pochází v přímé linii německé *pflegen* a holandské *plegen*, leží svým významem v abstraktní oblasti. Nejstarší význam je „za někoho ručit, za něco nebo za někoho podstoupit nebezpečí nebo riziko“.<sup>11</sup> V tomto směru pak následuje: zavázat se povinností, něco si vzít k srdci, o něco se starat, něco opatrovat. *Pflegen* dále označuje konání nějakého posvátného obřadu, užívá se ve spojení se substantivem rada (*Rat*) a též právo (v *Rechtspflege*, soudnictví), v jiných germánských jazycích je dokonce možno s tímto slovesem spojovat substantiva milost, dík, přísaha, smutek, práce, láska a kouzla, dokonce i přímo — hra.<sup>12</sup> Rozsah tohoto slova sahá tedy z velké části až do sféry sakrální, právní a etické. Až dosud se většinou předpokládalo, že vzhledem k odlišným významům pocházejí slovesa *to play* a *pflegen* z různých základních forem, i když stejně znějících. Při bližším zkoumání je však zřejmé, že obě slova, z nichž jedno vyjadřuje významy konkrétní a druhé abstraktní, se vyvinula z téže významové oblasti, která leží velmi blízko hře. Mohli bychom ji nazvat oblastí obřadu. K nejstarším významům *pflegen* patří i oslava svátků a vystavování bohatství; odtud je holandské *plechtig* — slavnostní. Německému *Pflicht* (povinnost) a holandskému *plicht* odpovídá formou anglosaské *pliht*<sup>13</sup> (z něhož vzniklo anglické *plight*), které však znamená především nebezpečí, dále provinění, vina, skvrna, a konečně *pledge*, *engagement*. Sloveso *plihtan* znamená vystavovat nebezpečí, kompromitovat a též zavazovat povinností (*verpflichten*). Z germánského *plegan* vytvořila raně středověká latina *plegium*, a to pak přešlo jednak do starofrancouzštiny jako *pleige*, jednak do angličtiny jako *pledge*. Toto slovo má nejstarší význam rukojmí, důtky, zástava, dále znamená „*gage of battle*“, tj. sázka, vklad, a konečně obřad při přejímání nějakého závazku: pití — odtud též přípitek — slib a zaslíb.<sup>14</sup>

Kdo by mohl popřít, že se při představách zápasu, vyzývání, nebezpečí ap. pohybuje zcela blízko pojmu hry? Hra a nebezpečí; nejistá šance, odvážný čin, to vše leží blízko sebe. Snad bychom mohli uzavřít: slovo *pflegen* a všechny jeho odvozeniny, souvisejí jednak s hrou, jednak s povinností, náležejí do oblasti, ve které „je něco ve hře“.

## Hra a boj

To nás přivádí znovu ke vztahu hry k zápasu a k boji vůbec. Ve všech germánských jazycích, a nejen v nich, se slova pro hru zpravidla používá i k označení opravdového boje se zbraněmi. Anglosaské básnictví — abychom se omezili na jediný příklad — je plné takových obrátů a výrazů. Boj je *heado-lác* nebo *beadu-lác*, doslova bojová hra, nebo *asc-plega*, hra s oštěpem atd. Při těchto složeninách máme bezpochyby co dělat s poetickým přirovnáním, s vědomým přenosem pojmu hry na pojem boje. To snad platí, i když méně zřetelně, i o verši v Písni o Ludvíkovi, která opěvá vítězství západofranského krále Ludvíka III. nad Normany u Saucourtu v roce 881: *Spilodun ther Vrankon* — „zde hráli Frankové“. Přesto by bylo ukvapené, kdybychom používání slova hra pro opravdový boj přičítali pouze básnické metafoře. Musíme se tu přenést do primitivní oblasti myšlení, v níž skutečný boj se zbraněmi stejně jako zápas nebo agón — jehož oblast se rozprostírá od zcela nedůležité hry až ke krvavému boji na život a na smrt — je chápán stejně jako vlastní hra v jakési základní představě oboustranné zkoušky obratnosti podle určitých pravidel. Z tohoto zorného úhlu nemůžeme v použití slova hra o boji spatřovat vědomou metaforu. Hra je boj a boj je hra. Pro toto pojetí sémantické souvislosti je možno uvést pozoruhodný příklad ze Starého zákona, o němž jsem se už zmínil při pojednání o pojmu hra v semitských jazycích. Ve druhé knize Samuelově říká Abner Joabovi: „Nechť vystoupí nyní mládenci a pohrají před námi“ — *Surgant pueri et ludant coram nobis* (Král. 2,2,14). Nato vyjde dvanáct mladíků z každé strany a navzájem se usmrtí, a místo, kde padli, je nazváno jménem, které má heroický zvuk. Není pro nás důležité, zda toto vyprávění je etymologickou bájí, která má vysvětlit určité místní jméno, nebo zda v něm vězí historické jádro. Na čem nám záleží je to, že tento čin se tu nazývá hrou a že nikde není řečeno: vlastně to vůbec žádná hra nebyla. Překlad *ludant* — „nechť hrají“ je naprosto správný: hebrejský text tu má tvar *šahaq*, což znamená především „smát se“, dále pak „žertovně se něčím zabývat“, posléze i „tancovat“. <sup>15</sup> Není tu ani řeči o poetickém přenesení významu, takový zápas se prostě nazýval hraním. Tím méně jsme pak oprávněni, abychom z pojmové oblasti hry vylučovali závodění, s nímž se setkáváme všude (řecká kultura v tom naprosto není osamocena). <sup>16</sup> A ještě jeden důsledek z toho plyne. Jestliže v archaických kulturách nemůžeme od sebe odělovat kategorie boje a hry, pak nepotřebuje dalšího vysvětlo-

vání skutečnost, že i lov a hra si byly kladeny na roveň, jak se to projevuje všude v řeči i v literatuře.

Slovo *pflegen* ukazuje, že termín pro hraní se může objevit v oblasti obřadu. To dosvědčují zvláště středonizozemská slova *huweleec*, *huweleic*, dnes *huvelijk*, tj. uzavření sňatku, *feestelic*, slavnost, a *vechtelic*, půtka, starofřízsky *fyuchtleek*. Tato slova jsou vesměs utvořena z uvedeného kořene *laik*, který ve skandinávských jazycích poskytl obecné slovo pro hru. Ve své anglosaské formě *lác*, *lácán* znamená vedle hraní, skákání a pohybování se též oběť, obětní dar, dar vůbec, důkaz přízně, dokonce i štědrost. Východiskem tu asi je pojem „slavnostní obětní tanec“, jak předpokládal již Grimm. <sup>17</sup> Na tento význam poukazují především slova *ecgalác* a *sveorda-lác*, mečový tanec.

## Hra v hudebním významu

Než uzavřeme jazykovědnou úvahu o pojmu hra, musíme ještě pojednat o některých zvláštních případech používání slova znamenajícího hru vůbec, především o použití slova hraní pro zacházení s hudebními nástroji. Uvedli jsme již, že spolu s arabským *la'iba* má tento význam i určitý počet evropských jazyků, zvláště germánských, které již ve starším období označovaly instrumentální obratnost vůbec slovem hraní. <sup>18</sup> Z románských jazyků asi jen francouzština zná *jouer* a *jeu* v tomto smyslu, <sup>19</sup> což by mohlo navštědčovat tomu, že tu je ve hře germánský vliv. Řečtina a latina tohoto použití slova hraní neznají, naproti tomu se vyskytuje v některých slovanských jazycích, kde bylo s největší pravděpodobností převzato z němčiny. Skutečnost, že slovo *Spielmann* (hráč) nabylo hlavně významu hudebník, s tím asi přímo nesouvisí: *Spielmann* odpovídá přímo pojmenování *ioculator*, *jongleur*, jehož obecný význam se zúžil na jedné straně na básník — pěvec, na druhé straně na hudebník a konečně na označení toho, kdo předvádí kousky s meči nebo míči.

Je zcela pochopitelné, že člověk má obecný sklon zahrnovat hudbu do oblasti hry. Provozování hudby má od počátku téměř všechny formální znaky hry: je to činnost, která probíhá v ohraničeném prostoru, je možno ji opakovat, má svůj řád, rytmus a pravidelné střídání, vytrhuje posluchače i hrající z „všedního“ prostředí a dává jim pocit radosti, který i při chmurné hudbě přináší požitek a povznesení. Samo o sobě by bylo zcela pochopitelné, kdybychom každou hudbu zahrnovali pod hru. Uvážíme-li však, že hraní ve významu provozování hudby se nikdy nepoužívá o zpěvu a že se podle všeho vyskytuje jen v některých

jazycích, zdá se pravděpodobnější, že spojovací moment mezi hrou a instrumentální technikou musíme hledat v pojmu rychlého, obratného a řízeného pohybu.

#### Hra v erotickém významu

Dále je třeba pojednat ještě o jednom případě použití slova hra, který je právě tak obecně rozšířen a právě tak nasnadě, jako spojení hry a boje, totiž hraní ve vztahu k erotice. Není jisté třeba, abych uváděl mnoho příkladů k osvětlení toho, s jakou oblibou je slovo znamenající hraní v germánských jazycích používáno v erotickém smyslu. Tak ve starší dolní němčině existovalo pro nemanželské dítě, pro „dítě lásky“ slovo *Spielkind* (holandsky *speelkind*), a spojení lásky a hry bylo vyjadřováno slovy *Minnespiel* a *Liebesspiel*,<sup>20</sup> která používal v poeticky nadnesené řeči ještě básník göttingského Hainbundu Hölty a dokonce i Rückert. V německých slovech *Laich* a *Laichen* pro rybí jikry a tření a ve švédském *leka*, užívaném o ptácích, se opět objevuje germánské *laikan* — hráti, o němž jsme mluvili již dříve. V sanskrtu má *kriḍati* — hráti často erotický smysl: *kriḍaratnam* — klenot her — je označení pro soulož. Buytendijk proto nazývá milostnou hru nejdokonalejším příkladem všech her, na němž se nejzřetelněji projevují všechny znaky hry.<sup>21</sup> Zde však je nutno přesně rozlišovat. Podle všech známek to není sám biologický akt pohlavního spojení, co tvořivý duch jazyka chápe jako hru. Na ten by nebylo možno použít ani formálních, ani funkčních znaků hry. Naproti tomu je příprava nebo úvod k tomuto aktu, cesta k jeho dosažení, často prostoupena různými momenty hry. Zvláště to platí o případech, kdy jedno pohlaví musí druhé pohlaví k páření vydráždit. Dynamické elementy hry, o nichž mluví Buytendijk, kladení překážek, překvapování, krášení sebe, moment napětí, to vše patří k flirtu a námluvám. Ale ani tyto funkce nemůžeme ještě chápat ve striktním smyslu jako skutečnou hru. Teprve v tanečních krůčcích a nadýmání ptáků se projevuje zřetelný prvek hry. Laskání samo o sobě má něco z této vlastnosti právě už jen z nouze a bylo by omylem, kdybychom chtěli samotnou soulož zahrnout jako milostnou hru do kategorie hry. Biologický akt páření neodpovídá formálním znakům hry, jak jsme je stanovili. Proto též řeč zpravidla jasně odlišuje pohlavní styk a milostnou hru. Slova „hraní“ se užívá zvláště pro erotické vztahy, které překračují rámec společenské normy. Řeč Černonožců používá, jak jsme již uvedli, téhož slova *koāni* pro dětskou hru vůbec a pro nedovolené milostné styky.

Jestliže to vše dobře uvážíme, musíme zřejmě právě s ohledem na erotický význam slova hraní, i když je běžně rozšířený a lehko vysvětlitelný, mluvit o typické a vědomé metafoře.

#### Slovo a pojem vážnosti

Pojmová hodnota nějakého slova je spoluurčována slovem, které vyjadřuje jeho opak. Proti hře stojí pro nás *vážnost*, v určitém smyslu snad i *práce*, zatímco proti vážnosti může stát i *žert*. Doplnkový protiklad hra — vážnost není všude vyjádřen tak dokonale jako v germánských jazycích, kde skandinávské *alvara* užitím i významem naprosto souhlasí se slovem *Ernst* ve skupině němčiny, dolní němčiny a angličtiny. Stejně určitě je vyjádřen protiklad *σπουδή* — *παίδυά* v řečtině. Jiné jazyky naproti tomu mají sice pro protiklad ke hře označení adjektivní, nikoli však, nebo ne úplně, substantivum. To znamená, že abstrakce tohoto pojmu nebyla zcela dokončena. Latina má sice adjektivum *serius*, ale žádné příslušné substantivum. *Gravis*, *gravitas* mohou sice znamenat vážnost, vážný, nejsou však pro tento pojem specifické. Románské jazyky si vesměs vypomáhají odvozováním z adjektiv: italské *serietà*, španělské *seriedad*. Francouzština tento pojem substantivizuje jen s obtížemi: slovo *seriosité* nemá příliš pevnou existenci.

Sémantickým východiskem u *σπουδή* je význam „horlivost“, „spěch“, u *serius* asi „těžký“, s nímž je považováno za příbuzné. Obtížnější výklad je u slova germánského. Za základní význam pro *ernest*, *ernust*, *cornost* vesměs platí „boj“, „zápas“. Skutečně může *ernest* v mnoha případech znamenat přímo „boj“. Není však jisté, zda staronordické *orrusta* = *proelium* a staroanglické *ornest* = souboj, *pledge*, zástava, výzva k souboji, které se v pozdější angličtině co do formy shodují s *earnest*, vycházejí z téhož etymologického kmene jako *cornost*, třeba se všechny tyto významy řadí do téže souvislosti.

Obecně můžeme snad uzavřít tím, že označení pro vážnost v řečtině a germánštině nebo i v jiných jazycích představují druhotný pokus jazyka vytvořit proti obecnému pojmu hra obecný pojem pro nehru. Příslušný výraz jsme pak našli v oblasti pojmu horlivost, napětí, námaha, ačkoli všechny tyto pojmy samy o sobě mohou být též spjaty s hrou. Vznik pojmenování pro vážnost znamená, že pojmový komplex hra dospěl do vědomí jako samostatná obecná kategorie. Proto právě germánské jazyky, které koncipovaly pojem hry obzvláště široce a určitě, také pojmenovaly tak účinně jeho protějšek.



Všimneme-li si — bez zřetele k jazykové 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 pojmout.

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