

Všimneme-li si — bez zřetelů 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 pojímat.

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

Hra a soutěživost jako funkce spoluuvytvářející kulturu

[3]

Kultura jako hra — nikoli kultura ze hry

Výrazem „herní prvek kultury“ tu není míněno, že mezi různými činnostmi kulturního života připadá důležitě 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 chci 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 kultura je v jejích počátečních fázích vlastní jakási hravost, nebo dokonce že se kultura objevuje ve formách a náladě hry. Ve dvojjednoté kultury a hry je hra skutečností prvotní, objektivně zjiitelnou, konkrétně určitou, kdežto kultura je pouze označením, které náš historický soud přiděluje danému případu. Toto pojetí je blízké pojetí Frobeniova, 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 vyhlédl ho příliš nejasně. Nedospěl tak daleko, aby skutečně odhalil herní povahu kultury.

Při dalším rozvoji kultury nezůstává předpokládaný přírodní poměr mezi hrou a nehrnou beze změny. Obecně je možno říci, že prvek hry poznenáhlu ustupuje do pozadí. Většinou se nejvíce objevoval v náboženské oblasti. Vykrystalizoval 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 jednohlívece, 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 společeného hraní, zápas, předvádění a vystavování, zvyšování, 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, lemňáci na Nové Guinei a jiné ptáci druhů vyzdobují svá hnízda a zpěvačí ptáci rozoznávají své melodie. Závodění a předvádění tedy nevycházejí z kultury jako zá-
bava, nýbrž jí spíše předcházejí.

Antietický charakter hry

Společné hraní má ve svých základech rysech protikladný charakter. Většinou se odehrává „mezi“ dvěma stranami. Nutné to však není. Tanec, slavnostní průvod, předvádění se mohou docela dobře obejít bez tohoto antietického charakteru. Antietický samo o sobě ještě neznamená soutěživý, agonální nebo agonistický. Sřídavý zpěv, dvě části chóru, menuet, nástroje nebo hlasy v souhře orchestru, hra se sřídavým přehráním pro-
vázku s prstů, tak zajímavá pro národopis, to jsou příklady pro antietickou 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 neziřka 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: „Podarí se to?“ Již tehdy, když si nějaká osoba sama pro sebe vykládá pasíans nebo setazuje patnáct kamenů, luští křížovku nebo hraje diablo, je tato podmínka splněna. V antietické 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 šesti 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 užítku. Neznamenají žádný přínos pro duševní 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
60

upoutává, ačkoli je to hra pro kulturu zcela neplodná a nemá v sobě žádný vnější vzruch. Je-li na hru krásná podivaná, 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 duševní 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 vytrvává jakožto hra a ve hře.

Zápas je hra

Zde se znovu vynořuje otázka, které jsme se dotkli již v předchozí kapitole: Máme právo podřadit každý zápas bez výhrady pod pojem hry? Viděli jsme, že Řekové nepočítali agón jen tak beze všeho k *paideia*. To však bylo možno vysvětlit z etymologie obou slov. Výrazem *paideia* byla vyjádřena tak bezprostředně a zřetelně dětská hra, že použití tohoto slova pro vážné soutěživé hry bylo možno jen v odvozeném smyslu. Slovo *agón* naproti tomu označovalo zápas z jiné stránky: jeho původním významem je asi sekání (srov. *áγωγή*). Jak jsme však viděli, Plato přesto použil výrazu *παίγμων* pro posvátné tance (*τά τῶν Κουρήτων ἐρωτικά παίγμωα*) a slova *παίδεα* pro bohoslužby vůbec. Skutečnost, že většina helénských soutěží bývala vybojována zjevně v plné vážnosti, ještě dáleka není důvodem, abychom oddělovali agón od hry. Vážnost, se kterou zápas probíhá, naprosto neznamená, že je možno popřít jeho herní charakter. Vyzkazuje přece všechny formální a téměř všechny funkční znaky hry. Ty jsou v samotném slově *Weltkampf*, zápas, závod, vyjádřeny společně: *Závod* (*latinsky campus*) a *Welt*, tj. symbolické stanovení věci, „o kterou jde“, bod, který v sobě skrývá napětí a tím vůli „odvážít se“. Odkážme tu znovu na pozoruhodné svědectví z druhé knihy Samuelovy (2, 14), kde je vražděný 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 řetnu, který je doprovázen, 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-Lokho s jeho služebníky, byly označeny slovem *leika*, a to patří převážně do oblasti hry. Nezdálo se nám příliš odvažné 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 odpovédět kladně.

Jako každou jinou hru musíme i zápas až do určitého stupně označit za bezúčelný. To znamená, že zápas *prohádá sám v sobě a jeho výsledek nesouvise s nezbytným životním procesem skupiny*. Zřetelně to vyjadřuje lidové říčení: „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 kuň běží rychleji než druhý“, měl ze svého stanoviska úplně pravdu. Odmítl vstoupit do oblasti hry, která mu byla cizí, chtěl zůstat neúčastněným. 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 zadržela nebo vyšla. Tento zápas ve hře poskytuje hráči uspokojení, které může vydržet déle nebo kratěji*. To platí už o hře v pasíans. Příjemný pocit uspokojení sice stoupá přítomností diváků, avšak ta není nezbytná. Kdo si vykládá pasíans, má dvoj- násobné 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 jednotlivec nebo skupina rozšiřují svou moc, se uplatní až ve druhé řadě. Hlavní je vyhrát. Nejistší příklad pro triumf, který nelze převést v nic viditelného nebo uživatelného a který spočívá jen ve vítězství samém, poskytuje hra v šachy.

Cena, vklad, výhra

Zapasi 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 slávou 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 iustum*, středověký ekvivalent pro moderní pojem tržní hodnoty, může též znamenat chválu a čest. Jen stěží možno sémanticky přesně odlišit okruhy: cena, výhra, odměna. Zeela mimo oblast hry je odměna: ta označuje zasloužené vyrovnání za poskytnutou službu nebo vykonanou práci. O odměně 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 vášně, vyhlídky na zisk, rizika, je právě tak součástí obchodního podnikání, jako hry. Pouhá ziskuchtivost není hnací silou obchodu ani hry. *Risko-vání, vraké vyhlídky na výhru, nejistota o výsledku, napětí, tvorí 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, *ἀθλον*, odvozují mnozí z téhož kořene jako německé *Wette*, *wetten* a latinské *vadimonium*. Ke slovním, která jsou odvozena z tohoto kořene, patří i *ἀθλητής*, 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 právníctví; 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 štědrosti nebo ve štěstí, v původu nebo v počtu dětí. Zápasí se tělesnou silou, zbraněmi, rozumem nebo pěstí, přepychem, velkými slovy, chlubením, slávou, spláním, kalíškem s kostkami nebo konečně lstí a podvodem. Použítí lsti a podvodu při soutěžení počítujeme 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 obstojí ve zkouškách pomocí Medey a Ariadny, Gunther pomocí Siegfriedovy. Kurruvci 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 nikdy tak výrazně jako v tomto případě: Někdo hraje ruletu a někdo „hraje na burze“. V prvním případě bude hrát souhlasit, že jeho činnost je hra, v druhém případě nikoli. Kupovat a prodávat s nadějí na nejisté stoupnutí nebo klesnutí cen patří za součást „obehodního života“, ekonomické funkce společnosti. Směrodátnou 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 domněnách, 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 pochýbovat, zda tu je prvotní hra nebo vážný zájem. V Janově a v Antverpách vzniká na konci středověku termínovaný 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 nabýly zcela obchodní povahy. Na volbu nového papeže se sázelo právě tak jako při dnešních dostizích.⁹ Ještě v sedmnáctém století byly termínované obchody známy pod názvem „sázky“.

Antietická skladba archaické společnosti

Stále zřetelněji odhalovalo etnografické zkoumání, jak život společnosti v archaických kulturních obdobích spočíval na antietické 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, neosvětlili nikdo pro zánou 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 etnografe zjišťuje 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 soutěžení, 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 skupu dosaženo blaha a požehnaní. Obět nebo posvátné tance se zdanily: teď je všechno v pořádku, vyšší moci jsou s námi, světový řád je zachován, kosmický a sociální blahobyt náš i našich blízkých je zajištěn. Nepředstavujeme si ovšem tento pocit jako konečný výsledek řady rozumných úvah. Je to spíše životní pocit, uspokojení, které se stalo více či méně formulovanou vírou; s jeho projevy se ještě setkáme.

Podle Granetova popisu čínského pravěku měl svátek zimy, slavený muži v mužském domě, silně dramatický charakter. V extatickém vytržení a opojení se tančí zvířecí taneč, pořádají hostiny, uzavírají sázky a předvádějí různé koucky. Ženy jsou vyloučeny, přesto však je zpravidla vázán na soutěže a pravidelne střídání. Jedna skupina představuje hostitele, druhá hosty. Jestliže jedna ztělesňuje princep *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 seliskoagrárního, quasideylického přírodního života klanů a kmenů. S rozkvetem šlechty a regionálních boháčů uvnitř velkého čínského národního území se předpokládáné původní rozdělení změnilo v rozčlenění ve více soupeřících skupin. Na základě soutěží k oslavě ročních období došlo k hierarchickému, stupňovitému uspořádání společenosti. 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 občejeů; 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 obřadného soutěžení, například přechod přes řeku, výstup na horu, sekání dříví nebo trhání květín.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, jinně 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 mystičkou a heroickou formou čínská tradice, srovnáme se soutěženími 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 mladci a děvčata jedné skupiny. Když Granet pojednával¹³ o tomto tématu vzhledem ke staré Číně v souvislosti s milostnými písněmi z Si kingu, poukázal na obdobné slavnosti v Tonkinu, Tibetu a Japonsku. Pokud jde o Annám, kde tyto občejeje byly ještě před nedávnem v plném rozkvětu, je to vše výborně popsáno v jedné pařížské disertaci. Oeicáme 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. Písne samy jsou typickými výtvoři hry, mají pevná pravidla s obměňovaným opakováním, s otázkami a odpověďmi. Četbu Nguyenovy knihy¹⁴ mohu doporučit každému, kdo by si přál přesvědčivý příklad spojitosti hry a kultury.

Všechny tyto formy soutěžení prozrazují vždy znovu *souvislost s kulturní*, 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 dobových mocností nad zlojmi a blaho skupiny, která vítězství dosáhla. Z toho vyplývá, že stejně jako hry, ve kterých rozhoduje síla, zručnost nebo ostrvotip, i ryzí hra štěstí může mít sakrální význam, a tím tedy předstává a určuje božskou působnost. Můžeme dokonce jít ještě dále: Pojmy štěstí a osud obápe lidský duch vždy jako obzvlášť blízké posvátné sféře. Clovek naší doby si tyto duchovní souvislosti uvědomí, když si vzpomene na trochu pošetilý způsob prorokování, jaký používal v dějství 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 frátrních a mezi dvěma barvami hracího prkna nebo hracích kamenů. V staroindickém slově *dýlčam* 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, *ṛtu*, 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 uvedeném studii vyvodil etnologické závěry ze skutečnosti, že hlavní děj Mahábháraty se točí kolem hry v kostky, kterou hraje král Judhisíhara s Kuruovci. Pro nás je obzvlášť důležité místo, na němž se hraje. Je to snad jednoduchý kruh, *dýlčamančalam*, který však už sám o sobě má magický význam. Je kreslen pedlivě, 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 Pándovců s jejich soupeři.

Hra štěstí má tedy svou vážnou stránku; stala se součástí kultu a Tacitus se neprávem podíroval 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 podmiňené skutečným herním charakterem.

Potlač

Agonální základnu kulturního života v archaických společnostech nejlépe osvětlil popis obyčejů indiánských kmenů v Britské Kolumbii, který je v etnologii znám pod jménem *potlač*.²¹ Ve své nejtýpější formě, jak byla popsána zvláště u kmene Kwakiutů, 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 opakovat 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, snátek, zasvěcování mladíků, smrt, tetování, postavení náhrobku, všechno je podnětem k tomu, aby byl uspořádán potlač. Náčelník dává potlač, když staví dům nebo když klan své posvátné zpěvy a vystavují na odliv své masky a medionmani, 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 slavností spolupůčastní, je povinen uspořádat potlač ještě ve větším měřítku. Kdyžby dlužník zůstal v prodlení, ztratil by své dobré jméno, svůj znak, své totemy, čest a občan-ská i náboženská práva. Tak putuje majetek dobrodružným způsobem uvnitř kmene mezi vznesenými domy sem a tam. Předpokládá se, že potlač byl původně pořádan vždy mezi dvěma frátriemi téhož kmene.

V potlačí 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 rozbijí měděný kotlík, spálí nárné pokrývek nebo zničí kanoe, je soupeř povinen zničit aspoň stejně tolik hodnot, nebo raději ještě více. Střepey se vyzývavě pošlou soupeřovi nebo se mu předkládají jako čestné vyznamenání. O kmenu Thinktů, 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 Melanéanů prokázat zvyky, které zcela odpovídají potlačení v řecké, římské a starogerámské kultuře. Granet nachází soutěžení v darech i v ničení majetku v čínském ústním podání.²³ V předislámské pohanské Arabii se takové soutěžení vyskytuje pod zvláštním názvem, který dokazuje, jaké obřadnosti již nabývalo: označuje se *ma'áqara*, dějovým jménem odvozeným od slovesa, jehož význam udávaly již staré slovníky, které neznaly jeho etnologické pozadí, jako: „soutěžení v slávě rozízáváním nohou velbloudů“.²⁴ Tématu, o němž pojednával Held, se více méně dotkl již Mauss, když napsal: „Mahábhárata je historií gigantického potlačení.“²⁵

V souvislosti s našim tématem je důležité především toto: Všechno, co se nazývá potlačení 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, soupeři spolu dvě skupiny, spojené zároveň duchem nepřátelství i pospolitosti. Při svatbě náčelníka Mamalekalá, kterou popisuje Boas,²⁶ prohlašuje skupina pozvaných, že je „připravena začít zápas“, a myslí tím obřad, v jehož závěru budoucí tehán vydá deera. Výkony při potlačení mají povahu předváděných kousků. Slavnostní charakter se projevuje formou posvátného úkonu nebo hry. Činnost je doprovázena střídavým zpěvem a tancem masek. Obřad je příšný: i nejmenší chyba činí celý obřad neúčinným! Kašání a smích se trestá nejtěžšími tresty.

Sociologické základy potlačení

Duchovní sféra, ve které se tyto slavnosti konají, je sférou cti, vystavování na odliv, 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 dávou fráterii u Thinktů jsou vyjadřovány slovem, které znamená „*showing respect*“. Tento vzťah se trvale uskutečňuje poskytováním různých vzájemných služeb, mezi jinými i výměnou darů.

Pokud vím, hledá etnologie vysvětlení jevu potlačení 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 potlačovací zvyky co nejtěsněji spojeny se světem náboženských představ kmene, který je zachováva. Všechny ty zvláštní představy o styku s duchy, zasvěcování, ztotožňování člověka se zvířetem atp. se v potlačení stále uplatňují. To není na záměru, aby chom 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 impulzy a hnutími, jaké v kultivované společnosti představují pudův chlapeckého období. Takovou společnost ovládají nejvyšší měrou pojmy jako čest skupiny, obdiv k bohatství a štedrosti, nápadné zdírazňování 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 mládka. 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 nespotíávají na určitém systému kultu, jako např. případ popsany 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 nejdřív každý zabil své vlastní ovce a pak spálili 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 určitě formy a jehož název Maunier překládá jako

vantardise. Zdá se mi úzce přibuzný již uvedenému staroarabskému *mušqara*. Tento zvyk však podle všeho nevyhází z žádného náboženského základu.

Za prvotní v celém tom komplexu, který nazýváme potlač, považují agonální instinkty; primární je hra společností, 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 právníké stránce — jako obvyčejem zjednávajícím právo — přirovnává společnoství, 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 potlačány *ludi publici*, přepychu, který se zvrhl v pošestilé předhánění,³² když Kleopatra přetrumfla Antonia tím, že rozpustila své perly v oceánu, když Filip Burgundský korunoval řádu banketů své dvorní šlechty slavností *Voeux du faison* v Lille, nebo když se studenti při určitých slavnostních příležitostech dají do obřadného rozhlášení sklení, pak můžeme, chceme-li, hovořit o zřejmých projevech potlačového instinktu. Správnější a jednodušší by však podle mého mínění bylo, kdybychom potlač sám považovali za nejvyšší formu a nejvýraznější formu jedné ze základních potřeb lidska, 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 obdarovávajícího obřadu, zjištěného na celém světě, byl zřetelně osvětlen teprve tehdy, když Malinowski podal ve své knize *Argonauts of the Western Pacific*³³ živý a nejlepší 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 starověké 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 muší a náramky z bílých muší —, 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 šlechtnosti, štedrosti, cti a slávy. Plavby jsou často dobrodružné a nebezpečné. Vyšší kulturní život kmenů, řezbářské práce na kanoích, básně, 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 Papuánů. Soutěžení se tu projevuje v podobě, která — jak se zdá — svou čistotou překonává přibuzné zvyky ostatních národů, často mnohem civilizovanějších. V celé této soustavě posvátných obřadů se zřetelně projevuje lidská potřeba žít v kráse. Forma, již 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 ceňen 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 prevenství prokázat. K dokázání převahy slouží soupeření, soutěž.

Ctnost, již si člověk zaslouhuje úcty, není v archaických dobách abstraktní idejí mravní dokonalosti, měřená 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 *ágerť* a středohornoněmecký *tu genade*. Každá věc má svou specifickou *ágerť*: kůň, pes, oko, sekera, luk, všechno má svou vlastní *etnost*. Síla a zdraví jsou *etnosti* těla, chytrost a chápavost *etnosti* ducha. Slovo *ágerť* souvisí s *ágeretos*, nejlepší, nejschopnější.³⁵ *Etností* urozeného muže je soubor vlastností, které ho činí schopným bojovat a rozkazovat. K tomu patří i štědrost, moudrost a spravlivost jako vlastností odpovídající tomuto postavení. Je zcela přirozené, že u mnoha národů vyrůstá slovo pro *etnost* z pojmu mužnosti, jako latinské *virtus*, které dokonce velmi dlouho znamenalo především statečnost. Totéž platí o arabském *muráa*, které je velmi podobné řeckému *ágerť* a obsahuje 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 válečnického, šlechtického života knene, je obsažen ideál rytířství a rytířskosti, u Řeků stejně jako u Arabů nebo Japonců nebo ve středověkém křesťanství. A vždy zůstává tento mužský ideál *etnosti* neodlučitelně spojen s uznáním a potvrzením cti, primární, vnějšíkově projevované cti.

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

Etnost, *čest*, šlechtetnost a sláva stojí proto od počátku v oblasti soutěžení, tj. hry. Život mladého urozeného bojovníka je stálým cvičením v *etnosti* a stálým bojem o *čest* vlastního vysokého stavu. Homérské *áiev ágeretesiv kai tógerioyov éjmuera dákov* — „vždy být nejlepší a vynikat nad ostatní“³⁸ dokonale vystihuje tento ideál. Cilem eposu není líčení válečného děje samotného, nýbrž spíše *ágeresia* jednotlivých hrdinů.

Z formování k úspěštilému životu vyrůstá výchova k životu ve státě a pro stát. Ani v této souvislosti nemá ještě *ágerť* čisté etický prizvuk. 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 šlechtictví spočívá na *etnosti*; avšak tento pojem *etnosti* dostává postupně nový obsah tím, jak se kultura rozvíjí: pozdvihuje se k úrovni etické a náboženské. Šlechtic, jemuž kdysi k naphění ideálu *etnosti* stačilo, aby byl statečný a střežil svou *čest*, musí teď, cítí-li se ještě povolán plnit svou úlohu, buď přijmout od

samotného rytířského ideálu omen 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 „*etnost*“ skutečnými důkazy síly, obratnosti a odvahy, bystrostí, moudrosti a dovednosti nebo i bohatství a štědrosti. Nebo konečně i slovním zápasem, tj. tím, že již předem vychvaluje svou *etnost*, ve které chce soupeře překonat, nebo ji později dává vychvalovat básníkem nebo heroldem. Takové vychvalování vlastní *etnosti* 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 chování malých chlapců, abychom takové souboje v hanění již předem uznali za jistou formu hry. Úmyslný souboj ve vychloubání a hanění se mnohdy nedá přesně odlišit od vychloubání, které bývá úvodem nebo doprovodem střetnutí ve zbraní. Bitva, jak ji popisují staré čínské prameny, je zmatenou směsicí vychloubání, šlechtetnosti, poklon, urážek atd. Je to spíše zápas morálními zbraněmi, střetnutí obapolné cti než ozbrojené násilí.³⁹ Různé zvláštní úkony mají svůj technický význam jako znamení hanby nebo cti pro toho, kdo je vykonává nebo snáší. Opovrhlivý postoj vůči nepřátelským hradbám, jaký stojí na počátku dějin Říma v podobě osudového skoku Remova, platí v čnských 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 praviálně „*joutes de jactance*“ (souboje ve chvástání).

Nemusím snad ani připomínat, že se tu stále pohybuje v samé blízkosti potlače. Spojovací články mezi závoděním v bohatství a v utrácení a mezi vychloubanými zápasy můžeme spatřovat v této skutečnosti: Podle údajů Malinowského si obyvatele Trobriand cení potravín nejen pro jejich užitek, nýbrž i jako prostředku, jímž vystavují na odív 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 látkami zjistit i kvalitu. Nejlepší kusy leží na místech, kam je nejlépe vidět, a obzvláště velké exempláře jsou oránovány barevně ozdobovány a vystavovány venku na skladišti. Jestliže ve vesnici bydlí nějaký velký náčelník, musí mít obvyklej lidé své zásobárny pokruty kokosovými listy, aby nedocházelo k souperení se zásobami náčelníkovými.⁴¹ Ohlas těchto zvyklostí nacházíme v čínských pověstech, ve vypravování o zlem králi Šou Sinovi, který dal nahromadit kopece potravin, na němž mohly jezdit vozy, a vyhloubit rybník, na kterém se mohlo plout v čínech.⁴² Jeden čínský spisovatel říká, k jakému plynutí docházelo při lidových soutěžích ve vřehlobání.⁴³

Soupeření o čest nabývalo v Číně kromě všech možných jiných forem i zcela zvláštní formy soutěžení ve zdvořilosti, které je označeno slovem *janq*, 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, sledáme se s ním však všude. Můžeme je do jisté míry nazvat obráceným zápasem ve vřehlobání; 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 *ma'áqara*, při němž soupeři přeřekou svým vlastním velbloudům šlachy. Základní tvar slovesa, k němuž patří *ma'áqara*, znamená „zranit“ nebo „zmrzačit“. Jako význam *ma'áqara* se též uvádí *conwiciis et dicitis satyrniciis certavit cum aliqno* — zápasil s někým hanlivými a posměšnými slovy; přitom si vzpomene na případ egyptských cikánů, jejichž ničivé soupeření se jako zvyk nazývá „chlubení“. Předislamiští Arabové však znali kromě *ma'áqara* ještě dvě jiná technická označení pro hanlivé a vyzývavé soutěžení, která zněla *manáqara* a *mafáchara*. 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

mahasaba — soutěžení v dobré pověsti, z *kathara* — převýšit počtem, je *makáthara* — soutěžení v množství. *Mafáchara* je utvořeno z kmene, který znamená slávu, sebeckvatlu, chlubení, *manáqara* z významové oblasti zahrnutí na útek, porážení v boji. Chvála, čest, ctnost a sláva jsou tímto způsobem v arabštině spojeny v též významovém okruhu, stejně jako odpovídající řecké pojmy s centrem *ágerq*.⁴⁵ Ústředním pojmem je tu *'ird*, což se dá nejlépe přeložit jako čest, jestliže ovšem toto slovo chápeme ve zcela konkrétním smyslu. Nejvyšším požadavkem úspěšného života je povinnost uchovat si svou *'ird* neporušenou a spolehlivou. Naproti tomu snahou protivníkovou je tuto *'ird* urážkou znečistit a zničit. Důvodem pro slávu a čest, tedy prvkem etnosti, 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. Souhra všech takových předností vytváří něco *'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 *hiqá'*. Soupeření o čest, které se nazývalo *mafáchara*, 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. Zryk měl zřetelně sakrální charakter. Periodicky ožívoval silné sociální napětí, které přinášela předislámská 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 *mafáchara* často ve vraždu nebo kmenové rozbroje. Slovo *manáqara* 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 pítka 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 stháná výsměchem jako „dva blázni, kteří chtějí zlo“. Někdy *manáqara* probíhala i ve verších. Vytvářely se kluby, jejichž účelem bylo

nejdřív uspořádat *manjafchara*, později vzájemně se hanobit a nakonec pokýkat 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 písňím, které byly přednášeny jako součást Demetřiných a Dionýsových slavností. V oblasti veřejného posměchu vznikla Archilochova pomlouvavá báseň, která bývala s hudebním doprovodem přednášena při soutěžích. Z prastarého sakrálního lidového zvyku se jambus vyvinul v prostředí veřejné kritiky. I téma hubování na ženy je asi pozůstatkem posměšných písňích, kterými se muži a ženy navzájem pravidelně účastovali při slavnostech Demetřiných a Apollónových. Obecnou základnou pro to všechno byla sakrální hra s veřejným soutěžením, ψόγος.⁴⁸

Ve starogermských památkách se vyskytuje velmi starý ohlas střetnutí při královské hostině ve vypravování Alboinové na dvoře Gepidů, které Paulus Diaconus čerpal zřejmě ze starých hrđinských písňích.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 (*inimicus lacessere coepit*). Nazve je kobylymi s bílými nohami a dodá, že páchnou. Na to jeden z Langobardů odpoví: „Jdi jen na asfeldské bojiště, tam můžeš spolehlivě poznat, jak skutečně umějí bojovat ti, které nazýváš kobylymi, tam, kde kosti tvého bratra leží roztroušeny jako kosti nějaké herky na pastvišti.“ — Král zadříví urážející se strany před rvačkou a „pak pokračují přátelsky v hostině až do konce“ (*laetis 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 sbech. Podrobný příklad poskytuje sága o Orvaru Oddovi. Ten dli 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 druhí neúčastnili, protože seděli s ženami u krbu v zahánbuječi nečinnosti.⁵⁰ Někdy jsou to i dva králové, kteří se snaží navzájem přetrumfnout chlubitvými řečmi. Jedna z písňích Eddy, Hárbarðsljóð, staví do takového soupeření proti sobě Odina a Thora.⁵¹ Rovněž *Lokasenna*, řeči, které pronášel Loki v hádce při pitec s Asy,⁵² patří do této řady. Sakrální

povaha těchto slovních zápasů je zřejmá z výslovného údaje, že sň, v nř se hostina konala, byla „velkým místem míru“, *gráðastaðr 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 MacDáthové 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 pohané tohoto druhu, vidíme z případu Haraldá 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 hrđinské činy. Starogermské 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*, *gelpian*. Toto substantivum označuje ve staroanglické slávu, chlubitvost, pychu, chvastounství, domýšlivost, ve středohornoněmčině kritik, posměch, potupu, chlubení. Anglický slovník udává pod *gelp*, které dnes již znamená jen knučení psů, jako zastaralý význam ještě slovesa „to applaud“, „to praise“ a pro substantivum „*warig glory*“.⁵⁴ Ve starofrancouzštině odpovídá germánskému *gelp*, *gelpian* částečně *gab*, *gaber*, jehož původ je neznámý. *Gab* znamená výsměch, žert, zesměšnění a vyskytuje se zvláště jako úvod k pitice, ale patří i k slavnostní hostině. *Gaber* je jakési umění. Karel Veliký a jeho dvanáct paladinů nacházejí u císaře konstantinopolského po hostině dvanáct ližek, náčez na Karliův návrh provedou před spánkem *gaber*. Karel sám dá příklad, pak je na řadě Roland, který s radostí přijímá. „Ať mi král Hugo pújčí svůj roh, pak pújdu před město a zatroubím tak hlasitě, že všechny brány vyskočí z věžejí. Až potom ke mně přijde král, zatočím jím do kruhu tak silně, že ztratí svůj hermelnový plášť a jeho kníry vzplanou plamenem.“⁵⁵

V rýmované kronice Geoffroie Gaimara o anglickém králi Vilémovi vede král takový vychloubančný 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, vyhralovali jejich rodokmen, občas i žertovali na

úkor dan 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 zmrúku o této hře v Amadis de Gaule a rozhodl se hrát ji se svými dvořany. Bussy d'Amboise se nechává po jistém vzpírání pohnout, aby vévodovi odpovéděl. Jako při Lokiho hanění v Ágriově sni platí pravidlo, že všichni účastníci si musí být rovni a že se žádné slovo nesmí brát ve zlem. Přesto se hra stala podnětem k podlé intrice, již Anjou přivedl svého protivníka do záhuby.⁵⁸

Agonální princip jako kulturní činiteľ

Idea zápasu jako hlavního prvku života společnosti je od dávna 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 Helenů 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 nalezla ještě v nedávné době následovníky.⁶⁰ „Agonálně“ nazýval „hmací 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 nřdívit, že Victor Ehrenberg může takové stanovisko zastávat ještě dnes. I on považuje agonální princip za speciálně řeckou záležitost. „Orientu zůstal cizí a nepřátelský“; „marně 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 svété přírodních národů, takže výroky tohoto druhu již nemusíme vyvracet. Jeden z nejpresvědčivějších 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 „stěží 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 agonálna 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“, vytvořela se protiváha v agonálnu, které se tedy „vytvořilo“ teprve v druhé instanci jako výtvor mladší kulturní fáze.⁶⁸ To vše více nebo méně spočívá na Burckhardtově výroku: „Kdo má válku, nepotřebuje tur-naje.“⁶⁹ Tento výrok však sociologie a etnologie usvědčují z ne-správnosti 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 smášení bolesti před oltářem patří úplně do souvislosti s bolestnými zkouškami při zasvěcování do mužnosti, jak je nacházíme u přírodních národů všude na svété. 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 obrází 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. Právni jednání se kdysi odehrávalo jako skutečné agón.

Řekové měli ve zvyku soutěžit ve všem, v čem bylo možné se utkat. Soutěže v muzické 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: *πολυτροπία* a *ἀγορατροπία* patřily k slavnosti Choen. Alexander oslavil smrt Kalanovu gymnickým a múziickým 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 potlačením.

Přilíš takté pojetí pojmu agón přivádí Ehrenberga k tomu, že římské kultuře připisuje antiagonistický rys.⁷⁴ Opravdu tu zápas svobodných mužů nemá 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, zaměstnávaných přímo pro tento účel. Tento přesun souvisí nepochybně právě se skutečností, že u Římanů se sakrální charakter zápasů nehovořil obzvlášť silně; právě v kultu se totiž vhodně uplatní zastupující činnost. Je nepochybné, že hry gladiátorů, zápasy zvířat a závodů vozů patří plně do oblasti agonistiky, i když je prováděli otroci. *Ludi*, pokud nebyly vázány na pevně datovaný svátek, byly *ludi votivi*, pořádané jako zásluh, většinou k uctění památky zesnulého nebo proto, aby byl v nějakém určeném 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, plně pověr a nenašeniivosti, zůstalo v platnosti jako obecné pojmenování prosté slovo pro hru, *ludus*, s jeho asociacemi svobody a radosti. Jakk je to možno vysvětlit?

Podle pojetí, v němž Ehrenberg navrhuje na Burckhardta, dospívá řecká společnost — ovšem až po období archaickém a heroickém a pouze druhotně — k agonálnímu 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 bezitelnosti a nedostatků smyslu nakonec znamenal „odstranění tíhy života, myšlení a jednání. Hostejnost vůči každé cizí normě, plytvání silami s jediným cílem: zvládnutí“.⁷⁶ V posledních slovech této věty je jisté mnoho pravdy, avšak pořadí jevů je jiné než Ehrenberg předpokládá, a proto

bude nutno význam agonální 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 vašeň soupeření. Výcho- diskem 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 múzičné, logické a plastické hledá formu a výraz v uslechtilé hře. Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ze 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 jednothivé kultury dosahuje agonální 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, vyvrstává pozoruhad- a 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. Agonální období minulo — alespoň zdánlivě.

Než přistoupíme k tomu, abychom postupně v nejvznešenějších kulturních funkcích odhalovali prvek hry, přehlédneme 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 ovládnuta komplexem agonistických představ a zvyků zcela stejného druhu. Tyto formy soutěžení zřejmě vynikají nezávisle na odlišných představách náboženských, vlastních každému z příslušných národů. Nejblíží 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 funkci, 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, abychom vedli přesnou hranici mezi všemi těmito formami, mezi potlačem a kulou, střídavým zpěvem a závodem v hanění, vychlouváním, 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.