

E U G E N  
F I N K

---

*Oáza  
štěstí*

---

Hra člověka, kterou všichni známe zevnitř jako možnost našeho pobytu často již uskutečněnou, je existenčním fenoménem zcela záhadného druhu. Před dotěrností racionálního pojmu uniká sama do mnohoznačnosti svých masek. Náš pokus o pojmovou strukturální analýzu hry musí počítat s takovým zakuklováním. Stěží se nám představí jako krystalově průhledný strukturální útvar. Každá hra je vyladěna do plného požitku, je v sobě radostně pohnuta – povznesena. Když tato vzněcující radost ze hry vyhasíná, vysychá hned také herní jednání. Tato rozkoš ze hry je vzácnou, těžko pochopitelnou rozkoší, ani jen smyslovou, ani jen intelektuální; je to tvůrčí slast z tvoření vlastního druhu a přitom v sobě mnohoznačná, mnohodimenzionální. Může do sebe pojmut hluboký smutek a bezedný žal, může ještě v požitku zahrnout do sebe i to, co nás děsí.

Rozkoš, jež ovládá herní akt tragédie, čerpá své okouzlování i svůj hrůzně oblažující otřes lidského srdce z takového obsazení děsivého. Ve hře se zjasňuje i tvář Gorgonina. Jaká je to podivná rozkoš, jež má tak široký prostor a jež tak směšuje protiklady, jež v sobě může obejmout děs a hořký žal, a přitom přece jen dává převahu radosti, takže se pod slzami usmíváme unesení komedií i tragédií své existence, jak nám byla ve hře zpřítomněna? Obsa-

huje snad rozkoš ze hry smutek a bolest jen tak, jako se vztahuje nynější vzpomínka vesele naladěná, k minulému hoří? Je to jen vzdálenost času, jež prožité hořkosti a kdysi skutečné bolesti činí lehčími? Vůbec ne: Ve hře nezakoušíme přece vůbec žádné „skutečné bolesti“ – a přece prochvívá požitkem ze hry zvláštním způsobem bolest, která nás právě teď, avšak nikoli skutečně – přece jen unáší, uchvacuje, dojíká a rozrušuje. Smutek je jen „hrán“, a přece je v modu toho, co dělá hru hrou, je mocí, jež námi hýbe.

Tento požitek při hře je uchvácením z jedné „sféry“, rozkoší z jedné imaginární dimenze, a není tedy pouze rozkoší, požitkem *ve* hře, ale rozkoší *ze* hry.]

[Jako další moment struktury hry je nutno vyzvednout *smysl* hry. Ke každé hře jako takové náleží prvek osmyslujícího, toho, co dává smysl. Nějaký čistě tělesný pohyb, třeba takový, kterým uvolňujeme údy a který rytmicky opakujeme, není přísně vzato ještě žádnou hrou. Při nejasném způsobu vyjadřování se příliš často nazývá takové úlevné chování u zvířat nebo u malých dětí hned hrou. Pohyby tohoto druhu nemají pro toho, jež je vykonává, žádný „smysl“. O hře můžeme mluvit teprve tam, kde se tělesným pohybům dostává schválně vytvářeného smyslu. A přitom musíme ještě rozlišovat interní herní smysl určité hry, to znamená smyslovou souvislost hraných věcí, činů a vztahů – a externí smysl, to znamená význam, jež má hra pro ty, kteří se k ní teprve rozhodují, kteří se k ní chystají – nebo také smysl, jež má hra eventuálně pro diváky, kteří se na ní nepodílejí. Přirozeně existuje mnoho her, při nichž diváci jako takoví patří spolu do celkové herní situace (třeba u circensních nebo kultických her) –

a na druhé straně jsou hry, při nichž diváci zůstávají v podstatě stranou.

Zde můžeme již jmenovat třetí moment vnitřního ustrojení hry: herní obec. Hraní je základní možností sociální existence. Hra je společnou hrou, je to hraní spolu navzájem, je to vnitřní forma lidského společenství. Hraní není strukturálně žádným individuálním, izolovaným jednáním – je otevřeno pro společníka jako spoluhráče. Není to ještě argument, když se poukazuje na to, že přece leckdy účastníci hry provozují své vlastní hry „zcela sami“, stranou od ostatních lidí. Neboť za prvé je otevřenost pro možné spoluhráče již obsažena ve smyslu hry a za druhé si takový osamělec hraje často s imaginárními partnery. Avšak přinejmenším zde musí existovat jeden reálně skutečný hráč, má-li se jednat o skutečnou, nikoli jen o smyšlenou hru. Dále je podstatný moment herních pravidel. Hraní je udržováno a utvářeno určitou vazbou, je omezeno ve svévolném střídání libovolných projevů jednání, není neomezeně svobodné. Jestliže se nestanoví a nepřijme žádná vazba, nedá se vůbec hrát. Avšak herní pravidlo není žádným zákonem. Vazba nemá charakter něčeho nezměnitelného. Dokonce uprostřed průběhu herního děje můžeme měnit pravidlo se souhlasem spoluhráčů; potom však platí právě změněné pravidlo a váže tok vzájemných úkonů. Všichni známe rozdíl mezi tradičními hrami, jejichž ustanovení se přejímají a jež jsou veřejně známými a důvěrně osvojenými možnostmi herního chování, i mezi improvizovanými hrami, jež se takřka „vynalézají“ – kde se v herní obci na pravidle teprve dohodneme. Snad by se někdo mohl domnívat, že improvizované hry mají větší půvab, protože je zde dáno víc prostoru pro volnou fantazii, protože se zde můžeme uchýlit do vzdušné říše čistých možností,

protože se zde volí vlastní vazba, poněvadž se zde může uplatnit invence a nespoutané bohatství nápadů. Avšak tak tomu nemusí nutně být. Právě vázanost na herní pravidlo, které již platí, se prožívá namnoze s plnou radostí a kladně. To je sice podivné, vysvětluje se to však tak, že ve hrách, jež nám byly zůstaveny minulostí, se jedná o produkty kolektivní fantazie, o sebevazby archetypických duševních základů, toho, co je jako archetyp v základě duší. Mnohé jednoduše vypadající dětské hry jsou rudimenty nejstarších kouzelnických praktik.

Ke každé hře náleží také hračka, to, s čím si hrajeme. Hračky zná každý z nás. Nezáleží na tom, abychom vypočítávali nějaké typy hraček, ale na tom, abychom určili povahu hračky či nástroje hry anebo abychom ji stanovili jako opravdový problém. Nástroje hry zahrnují nikoli jeden v sobě uzavřený okruh věcí – třeba jako uměle zhotovené věci. V přírodě (chápané v širokém smyslu jako to, co je samo od sebe) se nevyskytují žádné umělé věci – nezávisle na člověku, jež je vytváří. Člověk zhotovuje umělé věci teprve ve své práci, je technites, umělec svého humánního světa, jež ho obklopuje; obdělává pole, krotí divoká zvířata, utváří přírodní látku v nástroj, formuje hlínu v džbán, vykovává železo do zbraně. Nástroj je umělou věcí, kterou lidská práce přiměla k její formě. Umělé věci i přirozené věci se dají rozlišit, avšak obojí jsou věci v jediné společné a všezahrnující celkové skutečnosti.

Nástroj hry může být sice uměle vytvořenou věcí, avšak také nemusí. Také prostý kousek dřeva, ulomená větévka může fungovat jako „panenka“. Kladivo, což jest lidský smysl vtisknutý kusu dřeva a železa, náleží právě tak jako dřevo, železo a sám člověk k jedné a téže dimenzi skutečného. Jinak však

nástroj hry. Viděno takříkajíc zvnějšku, to znamená pozorováno očima člověka, který si nehraje, je to samozřejmě součástí, věc prostého skutečného světa. Je to věc, jejímž účelem je například zabavit děti; panenka je pokládána za výrobek hračkářského průmyslu, je to loutka z látky a drátu nebo z umělé hmoty a dá se získat koupí za určitou cenu, je to určité zboží. Avšak díváme-li se očima hrající si holčičky, je panenka *dítě*, a holčička je jeho *matkou*. Přitom tomu není vůbec tak, že by se holčička skutečně domnívala, že panenka je živým dítětem; v tom se neklame, nezaměňuje věc na základě klamného vzhledu. Spíše ví dobře o figurce panenky a o jejím významu ve hře. Hrající si dítě žije ve dvou dimenzích. To, co na hračce či na herním je „hračkovité“, „herní“, její podstata, to spočívá v jeho *magickém* charakteru; je to věc v prosté skutečnosti a zároveň má jinou, tajuplnou „realitu“. Je to tedy nekonečně víc než jen nástroj k zabývání se něčím, víc než náhodná cizí věc, s níž manipulujeme. Lidská hra potřebuje hračky či nástroje ke hraní. Člověk nemůže žít právě ve svých bytostných základních jedná-ních svoboděn od věcí, je na ně odkázán: při práci na kladivo, v moci na meč, v lásce na lože, v básnění na lyru, v náboženství na obětiště – a ve hře na hračku.

Každá hračka je zastoupením všech věcí ostatních; hraní je vždy vyrovnáváním se se jsouncem. V herním nástroji se koncentruje celek v jedné jediné věci. Každá hra je životním pokusem, vitálním experimentem, jenž na herním nástroji zakouší souhrn protivícího se jsounca vůbec. Avšak lidská hra se neděje jen jako magické zacházení s hračkou, jak jsme to právě ukázali. Jde o to postihnout pojem hrajícího si ostřeji a přísněji. Neboť zde jde o zcela zvláštní, i když v žádném případě chorobnou „schi-

zofrenii“, o rozštěpení člověka. Hrající si, který se pouští do hry, provádí ve skutečném světě určitý a ve své typice známý akt. Ve vnitřní smyslové souvislosti hry však přejímá určitou *rolí*. A nyní je nutno právě rozlišit mezi reálným člověkem, jenž si „hraje“, a mezi člověkem v roli uvnitř hry. Hráč „skrývá“ sama sebe pod svou „rolí“, v jisté míře v ní zaniká. Se zvláštní intenzitou žije v roli – a přece nikoli opět jen tak jako choromyslný, který už není s to rozlišit mezi „skutečností“ a „zdáním“. Hráč se může z role vyvolat zpět; v herním aktu mu zůstává totiž – i když často silně zredukováno – vědění o jeho dvojité existenci. Je ve dvou sférách – ale nikoli jakoby ze zapomnětlivosti nebo z nedostatku soustředění; toto zdvojení náleží k podstatě hry. Všechny doposud určené strukturální momenty se spojují dohromady ve fundamentálním pojmu *světa hry*. Každé hraní je magickou produkcí světa hry. V něm je zakotvena role hrajícího si, vzájemné role herního společenství, závaznost herních pravidel, význam herního předmětu, nástroje hry. Svět hry je imaginární dimenze, smysl bytí světa hry představuje pro nás temný a těžký problém. Hrajeme si sice v tak zvaném skutečném světě, avšak přitom si „vyhráváme“ oblast, záhadné pole, jež není jen pouhé nic a přitom není ničím skutečným. Ve světě hry se pohybujeme sami podle své role; avšak ve světě hry existují imaginární figury, existuje „dítě“, které je tam sice jako živé – avšak v prosté skutečnosti je to jenom panenka nebo kousek dřeva. V projektu světa hry si hrající zakrývá sám sebe jako tvůrce tohoto „světa“, ztrácí se ve svém výtvaru, hraje určitou roli a má uvnitř světa hry věci, jež jako věci z okolního světa hry patří ke světu hry, a spolubližní, kteří patří ke světu hry. Co nás přitom klame, je to, že pojmáme samy tyto věci ze světa hry imaginativně jako „skutečné věci“, a dokonce že roz-

díl mezi skutečností a zdáním se v tom může několikrát opakovaně opakovat.

Avšak přitom přece jen tomu není tak, že jediné a opravdově skutečné věci našeho každodenního okolí by nám byly díky svému hernímu charakteru tak skryty, až by byly zakryty, a tedy nerozpoznatelné. Tak tomu není. Svět hry nevstupuje jako stěna nebo jako opona před jsoucno, jež nás obklopuje, nezatemňuje a nezahaluje je; přísně vzato, nemá svět hry vůbec žádné místo a žádnou chvíli v reálné souvislosti prostoru a času – avšak má svůj vlastní vnitřní prostor a svůj vlastní vnitřní čas. A přece – hraje si – spotřebováváme skutečný čas a potřebujeme skutečný prostor. Avšak nikdy nepřechází prostor světa hry plynule v onen prostor, který jinak obýváme. A analogické je to s časem. Pozoruhodná propletenost dimenze skutečnosti a světa hry se nedá ozřejmit na žádném jiném, jinak známém modelu prostorového a časového sousedství. Svět hry se nevznáší v pouhé říši myšlenek, má vždy své reálné dějiště, avšak přece jen není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi. Přesto však potřebuje nutně reálné věci, aby se na nich mohl zachytit. To znamená, že imaginární charakter světa hry nemůže být objasněn jako fenomén čistě subjektivního zdání, nemůže být určen jako šálení, jež spočívá v nitru duše, ale zároveň se nevyskytuje mezi věcmi vůbec v žádné podobě. Čím víc se snažíme o hře přemýšlet, tím víc se nám zdá, že se stává záhadnější a problematičtější.

Zachytili jsme některé základní rysy a získali jsme některé rozdíly. Lidská hra je radostně laděná produkce imaginárního světa hry, je to podivuhodná radost ze „zdání“. Hra je vždy také charakterizována momentem znázorňování, momentem smyslovosti; a je v každém okamžiku proměnná: přináší „uleh-

čení života“, způsobuje dočasné, jen pozemské uvolnění, takřka vykoupení z tíže a tlaků naší existence. Unáší nás z faktického stavu, ze zajetí v nesnázích a v útisku, poskytuje nám štěstí fantazie, když můžeme prolétnout možnostmi, jež zůstávají bez trýzně skutečné volby. V aktu hry dospívá člověk ke dvěma extrémům, jak být. Jednou může být hra zažita jako vrchol lidské suverenity; člověk se pak těší z takřka neohrazené tvorby, tvoří produktivně a bez zábran, protože neprodukuje v prostoru reálné skutečnosti. Hráč se cítí být „pánem“ svých imaginárních produktů – hraní se stává výjimečností, poněvadž málo omezenou možností lidské svobody. A ve skutečnosti také vládne ve hře do velké míry element svobody. Avšak zůstává nesnadnou otázkou, zda může být povaha hry chápána zásadně a výlučně z existenční moci svobody – nebo zda se také ve hře ukazují a působí i zcela jiné základy našeho života. Skutečně také ve hře nacházíme protikladný extrém vůči svobodě, totiž někdy až únik z reálné skutečnosti světa, který může dospět až k vytržení, až k okouzlení, až k propadnutí démonii masky. Hra v sobě může skrývat jasný apollinský moment svobodné svěbytnosti, ale také temný dionýský moment panického zřeknutí se sebe sama.

Poměr člověka k nevyzpytatelnému zdání světa hry, k dimenzi imaginárního, je dvojnásobný. Hra je fenomén, pro nějž nelze snadno nalézt jednoznačně přiměřené kategorie. Jeho měnlivá, vnitřní mnohoznačnost se dá nejspíš uchopit myšlenkovými prostředky dialektiky, která nenivelizuje paradoxy. Eminentní důležitost hry, kterou prostý rozum neuznává, protože hra mu znamená pouze nevážnost, nepravost, neskutečnost a zahálku, velká filosofie vždy poznávala. Tak například Hegel říká, že hra ve své indiferenci a ve své největší lehkomyšlnosti je

nejvznešenější a jediné pravou vážností. A Nietzsche se vyjadřuje v „Ecce homo“ takto: „Neznám žádné jiné velké umění, jak se dostat do styku s velkými úlohami, než hru“.

Může být hra vyjasněna, musíme se teď zeptat, jestliže je pojata jediné a výlučně jako antropologický problém? Nemusíme myslet dál za člověka? Tím ovšem není míněno, že budeme hledat herní chování také u ostatních živých bytostí. Avšak je problematické, zda můžeme porozumět hře v její bytostné struktuře, aniž se blíže určí pozoruhodná dimenze imaginárního. I kdyby tomu bylo tak, že hra je něčím, čeho je schopen jen sám člověk, pak zůstává dál otázkou, zda člověk jako hráč setrvává v krajině lidí, nebo zda se přitom nutně dostává také do vztahu k něčemu nadlidskému.

Původně je hra znázorňujícím symbolovým jednáním lidské existence, jež se v ní sama vykládá. Nejpůvodnější hry jsou magické rity, velké němohry kultického charakteru, v nichž archaický člověk vyjadřuje své vnitřní postavení uvnitř světové souvislosti, kde „představuje“ svůj osud, kde si zpřítomňuje události zrodu a smrti, sňatku, války, lovu a práce. Symbolická reprezentace magických her čerpá své prvky z okruhu prosté skutečnosti, ale čerpá je také z mlhavé říše imaginárního.

V pradávých časech není hra chápána ani tak jako hluboce radostný životní akt oddělených jednotlivců nebo skupin, které se občas uvolňují ze sociální sounáležitosti a které obývají svůj malý ostrůvek efemérního štěstí. Hra je prapůvodně nejsilnější vazebnou silou, zakládá společenství, – jinak sice než společenství mezi zesnulými a živými, jinak než rád moci a také jinak než primitivní rodina. Lidské herní společenství prvotních lidí zahrnuje všechny tyto jmenované formy a podoby soužití

a uskutečňuje souhrnné zpřítomnění celé existence; spojuje kruh životních jevů jako herní obec *slavnosti*. Archaická slavnost je víc než lidové obveselování, je to povznesená, do magické dimenze povznesená skutečnost lidského života ve všech jeho aspektech, je to kultická podívaná, činohra, kde člověk pocituje blízkost bohů, heroů a mrtvých a kde si je vědom toho, že je postaven do přítomnosti všech příznivých i strašných mocí vesmíru. Tak má prapůvodní hra také hlubokou souvislost s náboženstvím. Slavnostní obec do sebe zahrnuje i přihlízející, mysty a epopty\*) kultické hry, v níž činy i utrpení bohů procházejí jevištěm, jehož prkna vskutku znamenají *svět*.

\*) *mystes* = ve staré řečtině: kněz při mystériích; *epoptes* = divák (zasvěcený do mystérie, hry atp.). Pozn. překladatele.

EDICE VÁHY  
SVAZEK 6  
řídí  
Eva Formánková

F I N K

---

*Oáza  
štěstí*

Z německých originálů přeložili:  
Jiří Černý (Oase des Glücks)  
a Věra Koubová (Der Garten Epiku-  
kurs). Doslov napsal Pavel Kouba.  
Obálku navrhl a graficky upravil  
Zdeněk Ziegler. Vydala Mladá  
fronta jako svou 5360. publikaci.  
Odpovědná redaktorka Eva For-  
mánková. Výtvarný redaktor Bo-  
huslav Holý. Technický redaktor  
Miloš Jirsa. Vytiskly Tiskárny  
Havlíčkův Brod, s. p. 2,31 AA.

2,88 VA. 64 stran.

První vydání. Praha 1992.

02/3 23-028-92