

JOHAN HUIZINGA

homo ludens
o původu kultury ve hře

Edice
Ypsilon
13

Mladá
fronta

Praha

odvodit. Jejich *ratio* tkví v obzvlášť hluboké vrstvě naší duchovní bytosti.

Čím více se snažíme vymezit pojem hry vzhledem k jiným, zdánlivě příbuzným formám života, tím více vychází najevo její dalekosáhlá samostatnost. A v takovém vyčleňování hry z oblasti velkých kategoriálních protikladů můžeme pokračovat. Hra leží mimo disjunkci moudrost — bláznovství, leží však také mimo protiklad pravdy a nepravdy i dobra a zla. Ačkoli hraní je činnost duchovní, není v něm samém obsažena žádná morální funkce, ani etnost, ani hřích.

Když tedy není možno uvádět hru do přímé spojitosti ani s pravdivostí, ani s dobrem, leží tedy snad v oblasti estetická? Tady náš soud kolísá. Hra sama o sobě není krásná, má však sklon přibírat nejrůznější prvky krásy. Na primitivnější formy hry se od počátku připíná radost a půvab. Krása lidského těla v pohybu dosahuje ve hře nejvyššího výrazu. Ve svých vyvinutějších formách je hra protkána rytmem a harmonií, těmito nejušlechtlejšími dary estetického vnímání, které jsou dány člověku. Hru spojují s krásou mnohostranná a těsná pouta.

Formální znaky hry

Platí tedy, že při hře máme co dělat s takovou funkcí živé bytosti, kterou není možno zcela určit ani biologicky, ani logicky. Je pozoruhodné, že *pojem hry zůstává trvale stranou všech ostatních forem myšlení*, jimiž můžeme vyjádřit strukturu duševního a společenského života. Musíme se tedy prozatím omezit na to, že popíšeme hlavní charakteristické rysy hry.

Zde nám prospěje to, že naše téma, souvislost hry a kultury, nám dovoluje, že nemusíme pojednávat o všech existujících formách hry. Můžeme se omezit hlavně na hry společenské povahy. Chceme-li, můžeme je nazvat *vyššími formami hry*. Lze je popsat snadněji než primární hry kojenců a mláďat, protože jsou svým utvářením vyvinutější a členitější a vyznačují se rozmanitějšími a zřetelnějšími charakteristickými znaky, kdežto při definování primitivní hry narážíme téměř bezprostředně na neodvoditelnou kvalitu hraní, kterou podle našeho názoru není možno analyzovat. Budeme mluvit o zápasech a závodech, o podívaných a představeních, o tanečích a hudbě, o maškarádě a turnaji. Z charakteristických znaků, které při tom vypočteme, mají některé vztah ke hře obecně, jiné platí pouze pro společenskou formu hry.

Každá hra je nejdříve a především *svobodným jednáním*. Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou re-

produkcí hry. Již tímto rysem svobody se hra vymyká z přírodního procesu. Připíná se k němu a zdobí ho jako krásný šat. Svobodě tu ovšem musíme rozumět v širším smyslu, při kterém zůstává problém determinismu nedotčen. Mohli bychom ovšem říci: Tato svoboda neexistuje pro mládě a dítě; ty si musí hrát, protože jim to jejich instinkt poručil a protože hra slouží k rozvoji jejich tělesných a duševních sil. Zavedením pojmu instinkt se však jen schováváme za jakési X, a kdybychom od počátku počítali s předpokládanou užitečností hry, dopustili bychom se chyby *petitio principii*. Dítě a zvíře si hrají, protože z toho mají potěšení, a v tom je právě jejich svoboda.

Ať je tomu jakkoli, pro dospělého a odpovědného člověka je hra funkcí, kterou by docela dobře mohl pominout. Hra je nadbytečná. Její potřeba se pocituje naléhavě jen tehdy, jestliže vychází z potěšení, které hra působí. Hru je možno kdykoli přerušit nebo jí úplně zanechat. Není uložena fyzickou nutností a ještě méně mravní povinností. Hra není úkol. Člověk si hraje, když má „volno“. Teprve druhotně, tím, že se hra stává kulturní funkcí, objevují se v souvislosti s ní pojmy nutnosti, úkolu a povinnosti.

Tím tedy máme první základní znak hry: je *svobodná*; hra je svoboda. S tím přímo souvisí druhý charakteristický znak.

Hra není „obyčejný“ nebo „vlastní“ život. Spíše je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí. Už malé dítě přesně ví, že to dělá „jen tak“, že to všechno je „jenom z legrace“. Jak hluboko tkví toto povědomí v dětské duši, ukáže zvlášť přesvědčivě tento případ, o němž mi kdysi vyprávěl otec jednoho dítěte: našel svého čtyřletého synka, jak sedí v čele řady židlí a hraje si „na vláček“. Polfbil chlapce, ale ten mu řekl: „Tati, lokomotivě nesmíš dávat pusu, to by si vagóny myslely, že to není doopravdy.“ V onom „jenom hra“ je obsaženo vědomí méněcennosti, pocit „žertu“ proti tomu, co je myšleno „vázně“ a co se zdá primární. Upozornili jsme už na to, že vědomí pouhé hry vůbec nevyklučuje, aby se takové „jenom hraní“ nebralo s největší vážností, dokonce i se zánícením, které přejde v nadšení a na čas úplně zruší označení „jenom“. Kterákoli hra může hrajícího kdykoli plně upoutat. Protiklad hra — vážnost zůstává stále proměnlivý. Méněcennost hry má hranice v nadhodnocení vážnosti. Hra se obrací ve vážnost a vážnost ve hru. Hra může dostoupit až do výšin krásy a posvátnosti a zanechat vážnost daleko pod sebou. Tyto obtížné otázky přijdou na řadu, až se budeme podrobněji zabývat poměrem hry k posvátným úkonům.

Prozatím jde o to, abychom určili formální znaky, které přísluší aktivitě nazývané hra. Všichni badatelé zdůrazňují nezainteresovaný charakter hry. Toto „něco“, co není „obyčejným životem“, *stojí mimo proces bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, dokonce tento proces přerušuje*. Vsouvá se do něho jako dočasné jednání. To probíhá samo v sobě a vykonává se pro uspokojení, které spočívá ve vykonávání samotném. Tak se nám aspoň jeví hra sama o sobě a v první instanci: jako intermezzo v každodenním životě, jako činnost uskutečňovaná v době oddechu a pro oddech. Ale právě tím, že je to změna, která se pravidelně opakuje, stává se doprovodem, doplňkem a přímo součástí běžného života. Zkrášluje život, doplňuje ho a tím se stává nezbytnou; je nezbytná pro jednotlivce jako biologická funkce, je nezbytná i pro společnost vzhledem k smyslu, který je v ní obsažen, vzhledem k svému významu, své projevovalé hodnotě a duchovním a sociálním vazbám, které vytváří: zkrátka jako kulturní funkce. Uspokojuje ideály projevu a soužití. Má své místo v oblasti, která leží nad oblastí čistě biologického procesu vyživování, rozmnožování a sebezáchrany. Tímto tvrzením se zdánlivě ocitáme v rozporu se skutečností, že v životě zvířat mají hry v době páření velkou úlohu. Bylo by však nescelné, kdybychom ptačímu zpěvu, tokání a nadýmání vykázali místo mimo čistě biologickou sféru, stejně jako hře lidské? Lidská hra však v každém případě patří ve všech svých vyšších formách, v nichž něco znamená nebo něco oslavuje, do oblasti slavností a kultu — tedy do oblasti posvátné.

Neztrácí však hra znak nezainteresovanosti tím, že je nezbytná a že slouží kultuře, nebo lépe, že se sama stává kulturou? Nikoli, protože cíle, kterým slouží, leží mimo okruh přímých hmotných zájmů nebo individuálního uspokojování nezbytných životních potřeb. Jako posvátný úkon může hra sloužit dobru skupiny, avšak jiným způsobem a jinými prostředky, než jsou ty, které směřují bezprostředně k dosažení životních potřeb.

Hra se odlišuje od obyčejného života místem a trváním. *Uzavřenost a ohraničenost je jejím třetím znakem*. „Odehrává“ se uvnitř určitých časových a prostorových hranic. Má svůj průběh a smysl v sobě samé.

To je tedy nový a pozitivní prvek hry. Hra začne, a v určitém okamžiku skončí. „Odehraje se.“ Dokud probíhá, vládne pohyb, vzestup a pokles, změna, určité pořadí, spojování a oddělování. S časovým ohraničením však bezprostředně souvisí i další pozoruhodný charakteristický znak. Hra ihned nabývá pevné podoby jako kulturní forma. Když se jednou odehrála, zůstává ve

vzpomínce jako duchovní výtvar nebo jako duchovní poklad, je předávána tradicí a může se kdykoli opakovat, ať už ihned po skončení — jako třeba dětská hra, partie vrhcábů, běh o závod — nebo po dlouhé přestávce. *Tato možnost opakování je jednou z nejpodstatnějších vlastností hry*. Neplatí jen o hře jako celku, nýbrž i o její vnitřní výstavbě. Téměř ve všech vývojově vyšších formách hry tvoří prvky opakování, refrénu, změny v pořadí něco jako osnovu a útek.

Ještě nápadnější než časové ohraničení hry je její ohraničení prostorové. Každá hra probíhá uvnitř svého hracího prostoru, svého hřiště, které bylo předem vytyčeno materiálně nebo jen ideálně, úmyslně nebo jaksi samozřejmě. Stejně jako po formální stránce není rozdíl mezi hrou a posvátným úkonem, tj. stejně jako posvátný úkon probíhá v týchž formách jako hra, tak ani posvátné místo nelze rozlišit od místa pro hru. Aréna, hrací stůl, kouzelný kruh, chrám, jeviště, filmové plátno, soudní dvůr, to všechno jsou svou formou a funkcí místa pro hru, tj. posvátná půda, oddělené, oplocené, posvátné území, ve kterém platí zvláštní, vlastní pravidla. Jsou to dočasné světy uvnitř obyčejného světa, které slouží k tomu, aby v nich probíhal nějaký v sobě uzavřený děj.

Uvnitř hracího prostoru panuje specifický a bezpodmínečný řád. Zde tedy poznáváme další, ještě pozitivnější rys hry. Hra vytváří řád, hra je řád. Do nedokonalého světa a zmateného života vnáší dočasně omezenou dokonalost. Hra vyžaduje bezpodmínečný řád. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji. Toto vnitřní sepětí s pojmem řádu snad způsobuje, že hra, jak jsme se již letmo zmínili, leží z valné části uvnitř estetické oblasti. Hra, řekli jsme, má jistý sklon ke kráse. Estetický činitel je snad totožný s nutkáním vytvářet formu podle určitého řádu, která oživuje hru ve všech jejích podobách. Slova, kterými můžeme pojmenovávat prvky hry, patří z největší části do oblasti estetická. Jsou to slova, jimiž označujeme i účinky krásy: napětí, rovnováha, vyváženost, střídání, kontrast, variace, spojování a odlučování, rozkládání. *Hra spojuje a rozlučuje. Upoutává. Přitahuje, to znamená: okouzluje*. Je proniknuta oběma nejušlechtlejšími vlastnostmi, které člověk dokáže na věcech vnímat a vyjádřit: je naplněna rytmem a harmonií.

Mezi výrazy, které můžeme použít v souvislosti s hrou, jsme uvedli i napětí. *Prvek napětí v sobě dokonce obráží mimořádně důležitou roli*. Napětí znamená nejistotu, naději. Je to snaha o uvolnění. Při určitém napětí se musí něco „podařit“. Tento prvek je přítomen už tehdy, když kojeneček natahuje po něčem ručku, když

si kotě hraje s cívkou nití, když děvčátko vyhazuje a chytá míč. Ovládá hry zručnosti a hry důvtipu, které hraje jednotlivce, stejně jako skládací hry, sestavování mozaiky, pasíans a střílení do terče, a nabývá významu tou měrou, jakou hra dostává charakter soutěžení. Ve hře v kostky nebo ve sportovním utkání dosahuje nejvyššího stupně. Právě tento prvek napětí uděluje hře, která je sama o sobě mimo dobro a zlo, jistý etický obsah. Napětí podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti: jeho tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip, odvalu, schopnost vydržet, a zároveň jeho síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.

Pravidla hry

Kvality řádu a napětí, které jsou hře vlastní, nás vedou k úvaze o pravidlech hry. Každá hra má svá vlastní pravidla. Ta určují, co má platit uvnitř dočasného světa, který hra vyčlenila. Pravidla hry jsou bezpodmínečně závazná a nepřipouštějí pochybnosti. Řekl to při jakési příležitosti Paul Valéry a je to myšlenka neobyčejného dosahu: Vůči pravidlům hry není možný skepticismus. Základna, kterou určují, je dána neotřesitelně. Jakmile jsou pravidla překročena, svět hry se zhroutí. To je konec hry. Píšťalka rozhodčího přeruší kouzlo a na okamžik obnoví opět „obyčejný“ svět.

Hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru. Kazit hru je něco docela jiného než hrát falešně. Falešný hráč předstírá, že hraje hru, a zdánlivě uznává čarovný kruh hry. Hráčská společnost mu jeho hříchy odpouští snadněji než tomu, kdo kazí hru, protože ten rozbíjí sám její svět. Tím, že se vymyká hře, odhaluje relativnost a křehkost světa hry, do kterého se s ostatními na nějaký čas uzavřel. Bere hře iluzi, *inlusio*, doslovně: vehrávání — smysluplné slovo! Proto musí být odstraněn, neboť ohrožuje hráčské společenství v samém základu. Postava toho, kdo kazí hru, vystoupí nejzřetelněji, když hrají mladí hoši. Jejich malá společnost se neptá, zda ten, kdo kazí hru, odpadl proto, že se neodvážil hrát s sebou, nebo proto, že hrát nesměl, neuznává, že někdo něco nesmí, a označuje to za nedostatek odvahy. Problém poslušnosti a svědomí pro ně zpravidla nesažá dále než strach z trestu. Kdo kazí hru, ničí kouzelný svět, proto je zbabělcem a je ze hry vyloučen. I ve světě vysoké vážnosti na tom byli falešní hráči, pokrytci a podvodníci vždy lépe než ti, kdo kazili hru: odpadlíci, kacíři, novátoři a ti, kteří byli zajatci svého svědomí.

Může se však stát, že tito rušitelé hry vytvoří pak sami zase nové společenství s novými pravidly hry. Právě ten, jímž společnost opovrhne, buřič, člen tajných spolků, kacíř, je mimořádně silný v skupinových útvarech a má přitom téměř vždy ve vysokém stupni hráčský charakter.

Společenost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila. Každá hra na tichou poštu nebo partie bridže ovšem nevede k založení klubu. Ale pocit být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymanit se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry. Klub patří ke hře jako klobouk k hlavě. Bylo by příliš laciné, kdybychom za hráčské společenství chtěli rovnou prohlásit všechno, co se v etnografii nazývá *frátrie*, věkovou třída nebo klub mužů, budeme se však vždy znovu přesvědčovat o tom, jak obtížné je zachovávat přesné dělítko mezi trvalými společenskými útvary, především ve starověkých kulturách s jejich nanejvýš závažným, slavnostním a téměř posvátným zaměřením, a mezi oblastí hry.

Zvláštní svět hry

Výjimečné a zvláštní postavení hry se charakteristickým způsobem projevuje v tom, že se hra s takovou oblibou obklopuje tajemstvím. Už malé děti zvyšují půvab hry tím, že si z ní udělají malé tajemství. To je něco jen pro nás, ne pro ostatní. Co ti ostatní tam venku dělají, na tom nám teď na nějakou dobu nezáleží. V oblasti hry neplatí zákony a zvyky obyčejného života. My „jsme“ a „děláme“ „něco jiného“. Takové dočasné zrušení „obyčejného života“ je plně vytvořeno už v dětství, avšak stejně zřetelně je nacházíme ve velkých kultovních hrách přírodních národů. Při velké iniciační slavnosti, kdy jsou mladíci přijímáni do společenství mužů, se ocitají mimo obvyklý zákon a běžná pravidla nejen oni; v celém kmeni utichnou sváry. Všechny činy odplaty jsou dočasně zastaveny. I ve vyspělých kulturách můžeme nalézt četné stopy toho, že po dobu velkých posvátných her dočasně ustane obvyklý život společnosti. Sem patří vše, co je příbuzné saturnáliím a karnevalovým obyčejům. I u nás byla v dřívějších dobách s jejich hrubšími soukromými mravy, výraznými stavovskými výsadami a dobromyslnější policií známa saturnská volnost mladých lidí kmene pod názvem „Studentenstreiche“ (studentské šprýmy). Na anglických universitách žije v jisté formě dále jako „ragging“, což podle slovníku je „an extensive display of noisy disorderly conduct, carried out in defiance

of authority and discipline“ (rozsáhlejší okázalé projevy hlučného výtržnického chování, nesené vzdorem k autoritě a disciplíně).

Odlíšnost a tajemnost hry se nejzřetelněji projevuje maskováním. V něm je „neobyčejnost“ hry úplná. Převlečený nebo maskovaný člověk „hraje“ jinou bytost. „Je“ jinou bytostí. Se vším, co se nazývá maska a přestrojení, je neodlučitelně spjat dětský strach, nevázané veselí, posvátný obřad a mystická fantazie.

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.

Hra jako zápas a představování

Funkce hry v jejích vyšších formách, o které nám tu jde, se dá odvodit z největší části přímo ze dvou hlavních aspektů. Hra je zápasem o něco, nebo představováním něčeho. Obě tyto funkce se mohou též sloučit, takže hra pak „představuje“ zápas o něco, nebo je soutěží o to, kdo umí něco nejlépe reprodukovat.

Představení může spočívat třeba jen v tom, že se divákům předvádí něco, co je dáno jako přírodní fakt. Páv a krocan vystavují pohledu svých družek své nádherné opeření; ale v tom už je moment předvádění něčeho neobyčejného, zcela zvláštního, co má vzbudit obdiv. Jestliže pták přitom dělá taneční krůčky, pak už je to představení, které vystupuje z obvyklé skutečnosti a přenáší ji do vyššího řádu. Nevíme, co se při tom ve zvířeti děje. U dítěte je v takovém předvádění obsaženo již velmi mnoho zobrazování. Dítě napodobuje něco jiného, představuje něco krásnějšího, vznešenějšího nebo nebezpečnějšího, než čím je samo v běžném životě. Stává se princem, otcem, zlou čarodějnici nebo tygrem. Přitom se do toho tak vcítuje, že si skoro myslí, že „tím je“, aniž však docela ztratí povědomí „obyčejné skutečnosti“. Jeho představování je fiktivní realizací, zobrazením, tj. předváděním nebo vyjadřováním obrazem.

Přejdeme-li od dětské hry k posvátným kultovním obřadům archaických kultur, poznáme, že ve srovnání s dětskou hrou je tu „ve hře“ navíc duchovní prvek, který se dá jen velmi těžko přesně popsat. Posvátný obřad je něčím více než fiktivní realizací, je více než realizací symbolickou, je realizací mystickou.

V ní je přítomno něco, co nelze vidět ani vyjádřit a co přejímá krásnou, příznačnou, posvátnou formu. Účastníci kultu jsou přesvědčeni, že se jejich konáním dosahuje jistého blaha a že se jím uskutečňuje vyšší řád, než ve kterém běžně žijí. Přesto má realizace představováním i nadále v každém směru formální znaky hry. Je hrána, provozuje se uvnitř věcně vymezeného hracího prostoru jako slavnost, tj. radostně a svobodně. Je pro ni ohraničen zvláštní, dočasně platný svět. Když hra skončí, její účinek nezmizí; svým leskem ozařuje obyčejný svět tam venku a skupině, která slavnost slavila, zajišťuje bezpečnost, pořádek a blahobyť až do doby, kdy znovu nastane čas posvátných her.

Příklady pro to můžeme snést z celého světa. Podle staročínského učení je účelem tance a hudby udržovat svět v jeho kolejích a podmaňovat si přírodu ve prospěch člověka. Na soutěžích pořádaných v jednotlivých ročních obdobích závisí úspěšný průběh roku. Kdyby se taková shromáždění nekonala, úroda by nedozrála.²

Posvátný obřad je *dromenon*, tj. to, co se koná. To, co se předvádí, je *drama*, tj. jednání, ať už se uskutečňuje formou představení nebo zápasu. Předvádí kosmické dění, ale nikoli jen tím, že ho reprezentuje, nýbrž tím, že se s ním identifikuje; opakuje to, co se stalo. Kult vyvolává účinek, jež obřad obrazně předvádí. Jeho funkcí však není pouhé napodobení, nýbrž podílení se nebo spoluúčast.³ Je to „*helping the action out*“⁴ (napomáhání akci).

Pro vědu o kultuře není podstatné, jak psychologie pojímá proces, který se v těchto jevech projevuje. Psychologie označí potřebu, která vede k takovému předvádění, nejspíše prostě za „*identification compensatrice*“ nebo za „*reprezentativní činnost*“, vzhledem k tomu, že skutečná činnost, zaměřená k cíli, je nemožná.⁵ Pro vědu o kultuře je důležité porozumět tomu, co taková zobrazování znamenají v duchovním životě národů, pro něž má toto převádění zážitků do forem dramatického života svou hodnotu.

Dotýkáme se tu základních otázek vědy o náboženství, otázky po podstatě kultu, obřadu a mystéria. Celá staroindická obětní služba vědů spočívá na myšlence, že kultovní činnost — ať už jde o obětování, soutěžení nebo předvádění — tím, že v rituálu představuje, reprodukuje nebo zobrazuje určitou žádoucí kosmickou událost, nutí bohy, aby tuto událost opravdu uskutečnili. Pro antický svět popsala tyto souvislosti, počínajíc bojovými tanci Kuretů na Krétě, přesvědčivě J. E. Harrisonová v knize *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion*. My se tu

nebudeme zabývat všemi náboženskými otázkami, které z tématu vyplývají, a všimneme si podrobněji jen herního charakteru archaických kultovních obřadů.

Hra a kult

Kult je tedy předváděním, dramatickým představením, zobrazením, zastupující realizací. V náboženských slavnostech, které se opakují podle ročních období, oslavuje společnost velké události koloběhu přírody posvátnými obřady. V nich se předvádí střídání ročních dob dramatickým a fantazií bohatě přetvořeným představením východu a západu souhvězdí, růstu a zrání polních plodin, narození, života a smrti člověka i zvířete. Lidstvo hraje, jak to vyjádřil Leo Frobenius, přírodní řád tak, jak si ho uvědomilo.⁶ V dalekém pravěku, domnívá se Frobenius, si lidstvo nejprve uvědomovalo jevy rostlinného a zvířecího světa, a potom postupně dospělo k chápání časového a prostorového řádu, měsíčních a ročních období, pohybu slunce. A pak vyjádřilo celý tento řád jsoucna posvátnou hrou. V této hře a touto hrou znovu realizuje zobrazované události a pomáhá udržovat vesmírný řád. Ale taková hra znamená ještě něco víc. Ve formách této kultovní hry se totiž odráží i řád oné společnosti samé, zařazení její primitivní státní formy. Král je sluncem, království je zobrazením slunečního běhu. Po celý svůj život král hraje „slunce“ a nakonec i osudem slunce hyne: jeho vlastní lid ho rituální formou zbaví života.

Otázku, jak dalece lze toto vysvětlení rituální kralovraždy a celé pojetí, které s tím souvisí, považovat za prokázané, můžeme přenechat jiným. Nás tu zajímá otázka, jak si máme vysvětlit vznik takového obrazného vyjádření primitivního chápání přírody. Jak probíhá onen proces, který začíná nevyjádřenou zkušeností kosmických dějů a vyústí v přetvoření těchto skutečností ve hru?

Frobenius právem odmítá příliš laciné vysvětlení, které by se chtělo spokojit s tím, že si vytvoří pojem „pudu hravosti“ jako jakéhosi vrozeného instinktu.⁷ „Instinkty“, říká, „jsou výplodem bezmocnosti pochopit smysl skutečností.“ Stejně důrazně a s ještě lepšími argumenty se obrací proti sklonu minulého období, hledat vysvětlení každého kulturního pokroku v nějakém „proč?“, „za jakým účelem?“, „z jakých důvodů?“, jež se jako pohnutka podstrkávalo každé kulturně tvořivé společnosti. „Nejhorší tyranie kauzality“, zastaralá představa užitekosti, nazývá Frobenius takové stanovisko.⁸

Frobeniova představa o tom, jaký duchovní proces tu probíhal, vychází z tohoto: Zážitek života a přírody, který ještě nedospěl k vyjádření, se u pravěkého člověka projevuje pocitem „uchvácení“. Schopnost něco utvářet vyrůstá v lidu stejně jako u dítěte a u každého tvořivého člověka z uchvácení.⁹ Lidstvo je „uchváčeno projevováním osudu... Skutečnost přírodního rytmu vznikání a zanikání ovládla mysl lidí a to se nezbytně obrazilo v jejich jednání“.¹⁰ Podle Frobenia tu tedy máme co dělat s nutným duchovním procesem proměny. Ve stavu uchvácení se pocit přírody reflexně zesiluje až k jakési poetické koncepci, k umělecké formě. To je asi nejlepší slovní přiblížení procesu tvůrčí fantazie, k němuž lze dospět; vysvětlením je ovšem nazvat nemůžeme. Cesta, která vede od estetického nebo mystického, v každém případě alogického zážitku kosmického řádu k posvátné kultovní hře, zůstává stejně temná jako dřív.

Ve formulaci tohoto velkého vědce postrádáme bližší určení toho, co rozumí hraním onoho posvátného obsahu. Frobenius opětovně používá o kultovním předvádění slova hraní, ale neodpovídá blíže na otázku, co vlastně hraním myslí. Můžeme se dokonce ptát, zda se mu do jeho myšlení přeci jen nevloudila představa účelu, kterou tak odmítal a která se s kvalitou hry příliš neshoduje. Hra podle Frobeniova výkladu přece slouží k tomu, aby kosmické dění zpřítomnila, předvedla, doprovázela a realizovala. Neodolatelně se tu vtírá jakýsi quasiracionální moment. Hra a zobrazování mají pro Frobenia vždy svůj účel v tom, že vyjadřují něco jiného, totiž pocit jakéhosi kosmického uchvácení. Skutečnost, že tato dramatizace je hrána, má pro něho, jak se zdá, druhotný význam. Teoreticky by mohla být vyjádřena i jiným způsobem. Podle našeho mínění je naopak důležitá právě ta skutečnost, že jde o hru. Tato hra není svou podstatou ničím jiným než vyšší formou dětské nebo dokonce zvířecí hry, které jsou jí zásadně rovnocenné. Obě tyto formy hry můžeme ovšem stěží odvozovat od nějakého kosmického uchvácení, nějakého zážitku světového řádu, zážitku, který zápasí o výraz. Takové vysvětlení by přinejmenším asi nemělo příliš rozumný smysl. Dětská hra má samou svou podstatou formu hry, a to hry v nejjistší podobě.

Zdá se nám, že proces vedoucí od uchvácení „životem a přírodou“ k zpodobení tohoto pocitu posvátnou hrou je možno vyjádřit poněkud jinými slovy, než to učinil Frobenius. Tím snad nechceme podávat vysvětlení pro něco, co je ve skutečnosti nezjistitelné, nýbrž pouze naznačit možnost skutečného průběhu. Pravěká společnost si hraje tak, jako si hrají děti a zvířata. Tato

hra je od samého počátku naplněna prvky, které jsou pro hru charakteristické: je plna řádu, napětí, pohybu, slavnostnosti a nadšení. Teprve v pozdější fázi společnosti se s hrou spojuje představa, že hra něco vyjadřuje: nějakou představu života. To, co dříve bylo hrou beze slov, nabývá nyní básnické formy. Formou a funkcí hry, která je samostatnou kvalitou, nabývá pocit sounáležitosti člověka s kosmem svého prvního, nejvyššího a nejposvátnějšího výrazu. Stále více a více proniká do hry význam posvátného jednání. Kult se narouboval na hru, ale hra sama byla prvotní.

Posvátná vážnost ve hře

Pohybujeme se tu v oblastech, do nichž stěží pronikneme poznávacími prostředky psychologie i teorií poznávací schopnosti samé. Otázky, které tu vyvstávají, se dotýkají nejhlubšího základu našeho vědomí. Kult je nejvyšší a nejposvátnější vážností. Může být přesto zároveň hrou? Od počátku bylo nesporné, že každá hra, ať už hra dětí, nebo hra dospělých, může probíhat v nejhlubší vážnosti. Může to však jít tak daleko, že s posvátným uchvácením sakrálního aktu může být stále ještě spojována kvalita hry? Při svých úvahách tu více nebo méně narážíme na strnulost našich pojmů. Jsme zvyklí považovat protiklad hry a vážnosti za absolutní. Všechno však nasvědčuje tomu, že tento protiklad nemá hluboké základy.

Uvažme na okamžik tuto stupňovitou řadu: Dítě si hraje s dokonalou — plným právem možno říci svatou — vážností. Ale hraje si a ví, že si hraje. Sportovec hraje s plně zaujatou vážností a s odvahou pramenící z nadšení. Hraje a ví, že hraje. Herec splývá se svou rolí. Přesto hraje a je si vědom toho, že hraje. Hráč na housle prožívá svaté vzrušení, ocitá se ve světě, který je mimo a nad světem obyčejným, a přece jeho činnost zůstává hrou. I nejněžnější konání si může podržet charakter hry. Můžeme však v této linii pokračovat až ke kultovním obřadům a tvrdit, že i kněz, vykonávající obětní rituál, je člověkem hrajícím? Kdo to připustí u jednoho jediného náboženství, připouští to u všech. Pojmy obřad, magie, liturgie, svátost a mystérium by se pak daly zahrnout do rozsahu pojmu hra. Musíme tu však dbát, abychom nepřepjali vnitřní soudržnost pojmu hra. Kdybychom tento pojem přespříliš rozšířili, dospěli bychom k pouhé hře se slovy. Domnívám se však, že tomuto nebezpečí nepropadneme, označíme-li posvátný obřad za hru. Svou formou jí je v každém směru a svou podstatou potud, pokud přenáší účastníky do ji-

ného světa. Pro Platona byla tato identita hry a posvátného aktu dána bez výhrady. Neostýchal se řadit posvátné věci do kategorie hry. „Musíme chovat vážnost k tomu co je vážné,“¹¹ říká, „a je to Bůh, kdo je hoden veškeré blažené vážnosti. Člověk však je utvářen k tomu, aby byl hračkou Boha, a to je na něm opravdu to nejlepší. A tak musí každý, muž stejně jako žena, žít svůj život tímto způsobem a v nejkrásnějších hrách, smýšleje právě opačně než nyní.“ „Považují válku,“ pokračuje Plato, „za vážnou věc... Za války však neexistuje hra, která stojí za zmínku, ani významnější vzdělávání,¹² což přece považujeme za něco, co zasluhuje největší vážnosti. Mírový život tedy musí každý strávit co možná nejlépe. Jaký je správný způsob? Život musí být prožit ve hře, je třeba hrát jisté hry, obětovat, zpívat a tančit a tak naladit bohy milostivě, aby bylo možno ubránit se nepřítelům a porazit je v boji.“¹³

V tomto platónském ztotožnění hry a posvátnosti není posvátné sníženo tím, že je nazýváno hrou, nýbrž hra je vyzdvížena tím, že platnost tohoto pojmu dosahuje až do nejvyšších oblastí ducha. Na začátku jsme řekli, že hra existovala před jakoukoli kulturou. V určitém smyslu zůstává i nad kulturou nebo alespoň je na ní nezávislá. Člověk si hraje jako dítě pro potěšení a osvěžení a tato hra je pod úrovní vážného života. Může si však hrát i nad touto úrovní: to jsou hry krásy a posvátnosti.

Z tohoto hlediska je pak možno trochu blíže určit vnitřní souvislost mezi kultem a hrou. Rozsáhlá podobnost forem obřadu a hry se tím dostává do jasnějšího světla a otázka, jak dalece každý sakrální akt spadá do oblasti hry, zůstává na denním pořádku.

Z formálních znaků hry bylo nejdůležitější to, že jde o činnost prostorově vydělenou z všedního života. Někjaký uzavřený prostor je hmotně nebo pomyslně oddělen, vyjmut z běžného prostředí. Tam uvnitř probíhá hra, tam platí její pravidla. Vymezení nějakého posvěceného místa je i nejdůležitějším znakem jakéhokoli posvátného aktu. Požadavek takového oddělení je v kultu, počítaje v to i magii a právnictví, něčím daleko více než jen záležitostí prostorovou a časovou. Téměř všechny zvyky při svěcení a zasvěcování přivádějí vykonavatele i zasvěcované osoby do situací umělého oddělení a vydělení. Všude, kde jde o skládání slibu, o přijetí do řádu nebo bratrstva, o spříseženice a tajný spolek, je vždy takové ohraničení tím či oním způsobem ve hře a jenom v něm to všechno platí. Kouzelník, prorok, obětník začíná tím, že kolem sebe vymeze posvěcený prostor. Svátost a mystérium předpokládají posvěcené místo.

Co do formy je stejné, je-li prostor oddělen k posvátnému účelu nebo k čisté hře. Závodní dráha, tenisový kurt, na dláždění nakreslené pole pro dětskou hru nebo—peklo—ráj, či šachovnice se formálně neodlišují od chrámu nebo kouzelného kruhu. Nápadná vzájemná podobnost světlicích obřadů na celém světě ukazuje, že tyto obyčeje vycházejí ze zcela původního a základního rysu lidského ducha. Většinou se tato všeobecná stejnost kulturních forem vyvozuje z logické příčiny; potřeba ohraničení a vydělení se totiž vysvětluje starostí o to, aby posvěcená osoba byla uchráněna škodlivých vnějších vlivů, neboť je ve svém posvěceném stavu obzvlášť ohrožená i obzvlášť ohrožující. Tím se tedy klade na začátek zmíněného kulturního procesu rozumová úvaha a užitkový záměr; to však je utilitární výklad, před nímž varoval Frobenius. Tím samozřejmě neupadáme do představy o lstivých kněžích, kteří vymysleli náboženství, avšak něco z připisování racionalistických motivů v uvedeném pojetí přesto zůstává. Jestliže naproti tomu přijmeme bytostnou a původní totožnost hry a obřadu a tak uznáme, že posvěcená místa jsou v podstatě prostorem pro hru, pak se zavádějící otázka „k čemu“, „proč“ vůbec nevynoří.

Jestliže se tedy ukázalo, že formálně téměř nelze posvátný akt odlišit od hry, pak vzniká otázka, zda shoda mezi kultem a hrou nesahá dále než jen k čistě formální stránce. Je s podivem, že věda o náboženství a etnografie si důrazněji nekladou otázku, nakolik se při posvátných úkonech, probíhajících formou hry, zároveň uplatňuje i postoj a nálada hry. Ani Frobenius si, pokud vím, tuto otázku nepoložil. Co o tom mohou říci, jsou jen jednotlivé poznámky, k nimž jsem došel z nahodilých zpráv.

Rozumí se samo sebou, že duchovní postoj, s nímž společnost prožívá a pojímá své posvátné obřady, je v prvé řadě postojem hluboké a posvátné vážnosti. Budiž však znovu zdůrazněno: i ryzí a spontánní herní postoj může být hluboce vážný. Člověk se může oddat hře celou svou bytostí. Vědomí, že jde „jenom o hru“, může být úplně zatlačeno do pozadí. Radost, která je neodlučitelně spjata s hrou, se proměňuje nejen v napětí, nýbrž i v povznesení. Nálada hry má dva póly: nevázanost a uchvácení.

Nálada hry je svou podstatou labilní. Každým okamžikem se do hry může znovu prosadit „všední život“, ať už se tak stane nárazem zvenčí, jímž je hra narušena, nebo porušením pravidel, nebo zevnitř ztrátou vědomí hry, zklamáním nebo vystřízlivěním.

Podstata slavnosti

Jak je tomu tedy s postojem a náladou při náboženských slavnostech? Slovo „slavnost“ to vyjadřuje téměř samo. Posvátný úkon je slaven, tj. spadá do rámce slavnosti. Lid, který se chystá ke svému náboženskému slavnostem, chystá se k společnému projevu radosti. Svěcení, obětování, posvátné tance, sakrální soutěže, představení, mystéria, to všechno je zahrnuto do rámce slavnosti. I tehdy, je-li obřad krvavý, zkoušky iniciantů kruté, masky nahánějící hrůzu, odehrává se celek jako slavnost. „Všední život“ se zastaví. Hodování, pití a různé nevázanosti doprovázejí slavnost po celou dobu jejího trvání. Pomysleme-li jen na řecké nebo africké příklady, je stěží možno vést přesnou hranici mezi všeobecnou slavnostní náladou a nábožným vzrušením z mystéria, které je jádrem slavnosti.

Téměř současně s holandským vydáním této knihy uveřejnil maďarský badatel Karl Kerényi pojednání, které se těsně dotýká našeho tématu.¹⁴ Podle Kerényiho má i slavnost onen charakter primární samostatnosti, který jsme zjistili u pojmu hry. „Mezi duševními skutečnostmi,“ říká, „je slavnostnost věcí, která existuje sama pro sebe a nelze ji zaměnit s ničím jiným na světě.“¹⁵ Podle jeho pojetí je slavnost jevem, který věda o kultuře zanedbává zcela tak, jak to podle nás platí o hře.

„Jev svátečnosti etnologům zřejmě zcela uniká.“¹⁶ Kolem faktu slavnostnosti „chodí věda... tak nevšímavě, jako by tento jev vůbec neexistoval.“¹⁷ Právě tak jako kolem hry, mohli bychom dodat. Mezi slavností a hrou existují těsné vztahy, vyplývající z přirozené povahy věcí. Vyřazení všedního života, radostný tón, v němž se vše většinou odehrává — ne ovšem nutně, i slavnost může být vážná — časová a prostorová ohraničenost, spojení přísné určenosti a skutečné volnosti, to jsou nejhlavnější společné rysy hry a slavnosti. K nejtěsnějšímu sloučení obou těchto pojmů dochází myslím v tanci. Indiáni kmene Cora na tichomořském pobřeží Mexika nazývají své náboženské slavnosti k oslavě mladých kukuřičných klasů a při pražení kukuřice „hrou“ nejvyššího boha.¹⁸

Kerényiho myšlenky o slavnosti jako kulturním pojmu znamenají již ve svém předběžném pojetí, po kterém, jak doufám, bude následovat co nejdříve podrobnější zpracování, posílení a rozšíření základny, na níž spočívá tato kniha. Avšak ani tím, že jsme zjistili těsnou spojitost mezi náladou posvátné slavnosti a náladou hry, není ještě všechno řečeno. S ryzí hrou je neodlučitelně spojen — kromě formálních znaků a radostné nálady —

ještě jeden podstatný rys: vědomí, ať již jakkoli zatlačené do pozadí, že to vše se děje „jen tak“. Zůstává otázka, jak dalece je takové vědomí slučitelné s posvátným aktem, který je vykonáván s plnou odevzdaností.

Víra a hra

Omezíme-li se na náboženské obřady archaických kultur, pak není nemožné uvést některé údaje o stupni vážnosti, s nímž jsou tyto obřady provozovány. Pokud vím, jsou etnologové toho mínění, že duševní stav, ve kterém divoši slaví své velké náboženské slavnosti, nebo v němž jim přihlížejí, není stavem dokonalého vytržení a iluze. Nechybí postranní vědomí, že „to není doopravdy“. Živé vyličení tohoto duševního postoje podává Ad. E. Jensen ve své knize „*Obřizka a iniciační obřady u přírodních národů*“.¹⁹ Muži zřejmě nepocítují žádný strach z duchů, kteří po dobu slavnosti všude obcházejí a zjevují se všem na vyvýšených místech. A není se čemu divit, jsou to přece titíž mužové, kteří řídí celý obřad; oni vyrobili masky, oni je nosí a po použití je ukřívají před ženami. Oni dělají hluk, který ohlašuje zjevení ducha, kreslí jeho stopu v písku, hrají na flétny, které představují hlasy předků, ovládají bzučítka. Zkrátka „jejich postoj“, říká Jensen, „se rovná postoji rodičů, kteří dobře vědí, že Mikuláš je maskován, ale skrývají to před dětmi“.²⁰ Muži lžou ženám o tom, co se děje v ohraženém posvátném buši.²¹ Stav zasvěcovaných chlapců samotných kolísá mezi extatickým vytržením, simulovanou pomateností, úzkostným vyděšením a klukovsky chlubitvou teatrálností.²² Ostatně ani ženy naprosto nejsou oklamány. Vědí přesně, kdo je skryt za tou či onou maskou. Přesto v nich propukne strašlivé vzrušení, když se k nim maska přiblíží v hrozivém postoji, a rozřehnou se na všechny strany. Tyto projevy strachu, říká Jensen, jsou zčásti zcela spontánní a pravé, zčásti však je to povinnost daná tradicí. „Patří to k tomu.“ Ženy jsou takřkajíc statisty ve hře a vědí, že nesmějí kazit hru.²³

Není možno přitom spolehlivě stanovit dolní hranici, za níž je posvátná vážnost zeslabena až na *fun* (žert). U nás se může poněkud dětinský otec vážně rozzlobit, když ho děti přistihnou, jak se převléká za Mikuláše. U Kwakiutlů v Britské Kolumbii usmrtil otec svou dceru, která ho překvapila při řezbářské práci pro nějaký obřad.²⁴ Nestálost náboženského vědomí u loanžských černochoů popisuje Peschuel Loesche zcela podobnými slovy jako Jensen. Jejich víra ve svaté představy a zvyky je do jisté míry

vírou polovičatou, spojenou s posměšky a lhostejností. Hlavní věcí je nálada, říká autor nakonec.²⁵ V kapitole „*Primitive Credulity*“ ve své knize „*The Threshold of Religion*“ vyvozuje R. R. Marett, že v primitivní víře je vždy spoluúčasten jistý prvek „*make-believe*“ (předstírání). Ať už jde o kouzelníka nebo o toho, komu je kouzlo určeno, každý je zároveň zasvěceným i podváděným. Ale je tu vůle být podváděn.²⁶ „Tak, jako je divoch dobrým hercem, který se jako dítě zcela poddává roli, kterou hraje, tak je i dobrým divákem, a i v tom se podobá dítěti, které se k smrti vyděsí řevem, o němž ví, že nepatří skutečnému lvu.“²⁷ — Domorodec, říká Bronislaw Malinowski, pocituje a obává se toho, v co věří, více než si sám uvědomuje.²⁸ Chování osob, jimž společnost divochů připisuje nadpřirozené vlastnosti, můžeme nejlépe označit za „*playing up to the role*“²⁹ (příhrávání).

Přes toto zčásti účinné vědomí, že magické a nadpřirozené dění není skutečné, zdůrazňují titíž badatelé, že to nesmí vést k závěru, že celý systém víry a praktik je jen podvodem, který si vymyslela skupina nevěřících, aby ovládla skupinu těch, kteří věří. Takový výklad ostatně nepodává jen mnoho cestovatelů, nýbrž dokonce tu a tam i ústní podání samotných domorodců. Přesto nemůže být správný. „Původ nějakého posvátného úkonu může spočívat pouze ve víře všech a jeho podvodné využití k stupňování moci jedné skupiny může být jenom konečným výsledkem historického vývoje.“³⁰

Z toho, co jsme uvedli, vyplývá podle mého mínění naprosto jasně, že mluvíme-li o posvátných úkonech přírodních národů, nemůžeme pustit pojem hry vlastně ani na okamžik ze zřetele. Nejen že při popisu těchto jevů musíme vždy znovu používat slova „hra“, ale i v samotném pojmu hra lze nejlépe pochopit jednotu a neoddelitelnost víry a nevíry, spojení posvátné vážnosti s licoměrností a „žertem“. Jensen sice připouští, že svět divochů se podobá světu dětí, dělá však zásadní rozdíl mezi postojem dítěte a postojem divocha. Podle jeho mínění se v případě Mikuláše předvádí dítěti „hotový jev“, s nímž se dítě s nadáním sobě vlastním ihned „vyrovná“. „Zcela jinak je tomu při produktivním chování oněch lidí, u nichž se vyskytují popisované ceremonie: museli zaujmout postoj a vypořádat se nikoli s hoto- vými jevy, nýbrž s přírodou, která je obklopuje; pochopili její hrozivou démonii a pokusili se ji interpretovat.“³¹ Zde opět poznáváme názory Jensenova učitele Frobenia, o nichž jsme se již dříve zmínili. Vystávají tu však dvě námitky. Předně Jensenovo „zcela jinak“ se vztahuje pouze na rozdíl mezi duchovním procesem v duši dítěte a procesem v duši přírodního tvůrce rituálu.