

Kultura jako hra — nikoli kultura ze hry

Výrazem „herní prvek kultury“ tu není míněno, že mezi různými činnostmi kulturního života připadá důležité místo hře, ani to, že kultura se vyvíjí ze hry tím způsobem, že něco, co bylo původně hrou, přešlo později v něco jiného, co už hrou není a co můžeme nazvat kulturou. V dalším chei 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 hra-vost, nebo dokonce že se kultura objevuje ve formách a náladě hry. Ve dvojjednoté kultury a hry je hra skutečností prvotní, objektivně zjišitelnou, konkrétně určitou, kdežto kultura je pouze označením, které náš historický soud přiděluje danému případu. Toto pojetí je blízké pojetí Frobeniovu, který ve svých „Kulturních dějinách Afriky“<sup>1</sup> hovoří o vzniku kultury „jako hry, která se vyvinula z přirozeného *bydli*“. Frobenius tu ovšem podle mého mínění pojal vztah kultury a hry příliš mysticky a vyřídil ho příliš nejasně. Nedospěl tak daleko, aby skutečně odhalil herní povahu kultury.

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

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

nebo i dvou skupin stojících proti sobě. Hra, kterou si jedinec hraje sám pro sebe, je pro kulturu užitečná jen v omezené míře. Již dříve jsme se zmínili o tom, že všechny základní faktory hry i faktory společného hraní, zápas, předvádění a vystavování, zvývání, 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 vzdáleni, mají s ním tolik společného: tetřevci provozují tance, vrány pořádají lety o závod, lemčáci na Nové Guinei a jiné ptáci drubí vyzdobují svá hnízda a zpěváci ptáci rozezívají své melodie. Závodění a předvádění tedy nevychází z kultury jako zábava, nýbrž ji spíše předchází.

#### Antitětický charakter hry

Společně hraní má ve svých základních rysech protikladný charakter. Většinou se odehrává „mezi“ dvěma stranami. Nutné to však není. Tanec, slavnostní průvod, předvádění se mohou docela dobře obejít bez tohoto antitětického charakteru. Antitětický samo o sobě ještě neznamená soutěživý, agonální nebo agonistický. Střídavý zpěv, dvě části chóru, menuet, nástroje nebo hlasy v souhře orchestru, hra se střídavým přebíráním proužku s prstů, tak zajímavá pro národopis, to jsou příklady pro antitětickou hru, která nemusí být nutně agonální, i když je v ní prvek soutěživosti často spjatoučasten. Činnost, která sama o sobě je již uzavřenou hrou, např. představení divadelní hry nebo provedení hudební skladby, stává se nezřítkla 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 nejistota.* Ve hře stále zaznívá otázka: „Podaří se to?“ Již tehdy, když si nějaká osoba sama pro sebe vykládá pasians nebo seřazuje patníct kamenů, luští křížovku nebo hraje diabolo, je tato podmínka splněna. V antitětické hře agonálního druhu však tento prvek napětí, vratké vyhlídky na úspěch, nejistoty, dosahuje nejvyššího stupně. O vítězství se usiluje s vášnivostí, která obrožuje lehkost hry. Zde se objevuje ještě jeden důležité rozdíly. Při hrách štěstí se napětí přenáší na diváky jen v malé míře. Hry v kostky jsou samy o sobě pozoruhodným kulturním objektem, pro samotnou kulturu však jsou bez užítku. Neznamenají žádný přínos pro duchovní život. Jinak je tomu, jakmile soutěžení vyžaduje obratnost, znalosti, dovednost, odvahu a sílu. Čím je hra „těžší“, tím větší napětí budí u diváků. Již hra v šachy diváky

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

l  
i  
c  
l  
k  
h  
j  
b  
n  
h  
že  
n  
oz  
pc  
k  
so  
slc  
při  
v i  
ho

## 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*.<sup>1)</sup> Ve své nejtypičtější formě, jak byla popsána zvláště u kmene Kwakiutlů, 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 nutně odpověď spočívá v tom, že druhá strana je povinna v určité lhůtě slavnost ze své strany opětvovat a pokud možno ji ještě překonat. Tento druh obdarovávací slavnosti ovládá celý společenský život kmenů, u nichž se potlač vyskytuje: jejich kult, právní zvyklosti i jejich umění. Narození, sňatek, zasvěcování mladíků, smrt, telování, postavení náhrobku, všechno je podnětem k tomu, aby byl uspořádán potlač. Náčelník dává potlač, když staví dům nebo vztyčuje totémový sloup. Při potlačí zpívají jednohlavá pohlaví nebo klany své posvátné zpěvy a vystavují na odív své masky a medicíny, do nichž se vtělili duchové klanu, projevují svou posedlost. Hlavní věcí však zůstává rozdělávání darů. Pořadatel slavnosti přitom vyplývá jmění celého klanu. Avšak tím, že druhý klan se slavností spoluúčastní, je povinen uspořádat potlač ještě ve větším měřítku. Kdyby dlužník zůstal v prodlení, ztratil by své dobré jméno, svůj znak, své totémy, čest a občanská i náboženská práva. Tak putuje majetek dobrodružným způsobem uvnitř kmene mezi vznešenými domy sem a tam. Předpokládá se, že potlač byl původně pořádan vždy mezi dvěma fratriemi 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 rozbije měděný kotlík, spálí náručí pokrývek nebo zničí kanoe, je soupeř povinen zničit aspoň stejně tolik hodnot, nebo raději ještě více. Střepty se vyzývavě pošlou soupeřovi nebo se mu předkládají jako čestné vyznamenání. O kmenu Tinkitá, 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.<sup>22</sup>

Takové závodění v bezmezné štědrosti, které se stupňuje až do lehkovážného ničení vlastního majetku, nacházíme ve více nebo méně zřetelných stopách po celém světě. Marcel Mauss mohl u Melanésanů prokázat zvyky, které zcela odpovídají potlačí. Ve své práci *Essai sur le Don* dokázal stopy podobných zvyků v řecké, římské a starogeránské kultuře. Granet uchází soutěžením v darech i v ničení majetku v čínském ústním podání.<sup>23</sup> V předislámské pohanské Arabii se takové soutěžení vyskytuje pod zvláštním názvem, který dokazuje, jaké obradnosti již na bylo: označuje se *ma'ágará*, dějovým jménem odvozeným od slovesa, jehož význam udávaly již staré slovníky, které neznaly jeho etnologické pozadí, jako: „soutěžení v slávě rozřezáváním nobou velbloudů“.<sup>24</sup> Tématu, o němž pojednával Held, se více méně dotkl již Mauss, když napsal: „Mahábháta je historii gigantického potlače.“<sup>25</sup>

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

#### Sociologické základy potlače

Duchovní síla, ve které se tyto slavnosti konají, je stěrou cti, vystavování na odív, chlubivost a vyzývání. Pohybujeme se tu ve světě rytířské hrůdy a hrdinské ctězdosti, ve světě, v němž

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

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

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

*vantardise*. Zdá se mi úzce příbuzný již uvedenému staroarabskému *maúqara*. Tento zvyk však podle všeho nevychází z žád-  
ného náboženského základu.

Za prvotní v celém tom komplexu, který nazýváme potlač, považují agonální instinkt; 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.“<sup>29</sup> I Davy, který se potlačem zabývá výhradně po právníkové stránce — jako obyčejem zjed-  
návacím právem — přirovnává společenství, která znají potlač, k velkým hernám, v nichž majetek, hodnota a vážnost přecházejí k závěru, a že hra v kostky a primitivní hra v šachy nejsou sku-  
tečnými 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 pořá-  
dány *ludi publici*, přepychu, který se zvrhl v poštlilé předháně-  
ní,<sup>30</sup> když Kleopatra přetrumfla Antonia tím, že rozpustila své  
perly v octě, když Filip Burgundský korumoval řadu banketů  
své dvorní šlechty slavností *Foaze die faiseza* v Lille, nebo když  
se studenti při určitých slavnostních příležitostech dají do ob-  
řadného rozbíjení sklenic, pak můžeme, chceme-li, hovořit o zřej-  
mých projevech potlačového instinktu. Správnější a jednodušší  
by však podle mého mínění bylo, kdybychom potlač sám pova-  
žovali za nejvyvinutější a nejvýraznější formu jedné ze základ-  
ních potřeb lidstva, kterou bych nazval hrou o čest a slávu.  
Když se terminus *technicus* jako je potlač jednou ustálil ve vě-  
deckém jazykovém úzu, stává se snadno etiketou, s níž se nějaký  
jev odsune stranou jako vysvětlený.

val, že u přírodních národů a u barbarů existují zápasy, ale nepřikládal tomu velkou váhu.<sup>64</sup> Ehrenberg jde v tomto směru ještě dále: nazývá sice agonálně „obecně lidskou vlastností, která však sama o sobě je historicky nezajímavá a bezvýznamná“<sup>65</sup> Zápas s posvátným nebo magickým cílem nebere v úvahu a vyjadřuje se proti „folkloristickému přístupu k řeckému materiálu“.<sup>66</sup> Potřeba zápolení se podle Ehrenberga „stěží někde stala sociálně a nadosobně určující silou“.<sup>66</sup> Teprve dodatečně věnoval Ehrenberg péči jen pozornost islandským paralelám a je ochoten přiznat i jim jistý význam.<sup>67</sup> Ehrenberg následuje Burekhardta i v tom, že soustřeďuje pojem agonálně na období, které v Řecku přišlo po době heroické, přičemž uznává, že už v této době se tu a tam projevily agonální rysy. Trojská válka podle něho agonální charakter celkem ještě nemá; teprve tehdy, když bylo válečnictví „odheroizováno“, vytvářela se protiváha v agonální, které se tedy „vytvořilo“ teprve v druhé instanci jako výtvor mladší kulturní fáze.<sup>68</sup> To vše více nebo méně spočívá na Burekhardtově výroku: „Kdo má válku, nepotřebuje turajfe.“<sup>69</sup> Tento výrok však sociologie a etnologie usvědčují z nepravdy i když je pravda, že teprve s velkými, celou Heladu sjednocujícími hrami v Olympii, na Isthmii, 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 povrchném 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.<sup>70</sup> Sakrální charakter agónu se projevuje všude. Soutěžení spartánských chlapců ve snášené bolesti před oltářem patří úplně do souvislosti s bolestnými zkouškami při zasvěcování do mužnosti, jak je nacházíme u přírodních národů všude na světě. Vítěz v olympijských hrách vdechuje svým dechem novou životní sílu svému dědovi.<sup>71</sup> 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 Burekhardt,<sup>72</sup> nějaký novější významový přesun, nýbrž naopak prastará pojmová souvislost. Právni jednání se kdysi odehrávalo jako skutečné agón.

#### Agonální princip jako kulturní činitelel

Idea zápasu jako hlavního prvku života společnosti je od dáвна spjata s naší představou helénské kultury. Dlouho předtím, než sociologie a etnologie věnovaly pozornost neobyčejnému významu agonálního činitele vůbec, utvořil Jacob Burekhardt slovo „agonální“ a označil pojem, který toto slovo vyjadřuje, za jeden ze znaků řecké kultury. Burekhardt však neznal obecně sociologické pozadí tohoto jevu. Domníval se, že agonálně je nutno chápat jako speciálně helénský rys, jehož působnost se soustředila na určitá období řeckých kulturních dějin. Podle jeho pojetí následuje ve vývoji Helénů po heroickém člověku „člověk koloniální a agonální“, který je pak opět vystřídán člověkem páteho století, potom člověkem čtvrtého století až k Alexandru Velikému, a konečně člověkem helénistickým.<sup>80</sup> Období koloniální a agonální tedy podle něho zabírá zejména století šesté. Tato Burekhardtova představa nalezla ještě v neďávné době ná sledovníky.<sup>80</sup> „Agonálně“ nazýval „hnačí silou, jakou nezná žádný jiný národ“.<sup>81</sup> 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 zlokovitě. Musí však udivit, že Victor Ehrenberg může takové stanovisko zastávat ještě dnes. I on považuje agonální princip za speciálně řeckou záležitost. „Orientu zůstal cizí a nepřátelský“; „marně budeme po agonálním zápase pátrat v bibli“.<sup>82</sup> V dosa vadním výkladu jsme se již dostatečně často zmiňovali o Dálném východu, o Indii z období Mahábháraty a o světě přírodních národů, takže výroky tohoto druhu již nemusíme vyvracet. Jeden z nejpřesvědčivějších příkladů pro spojení hry s agonálním zápasem jsme čerpali právě ze Starého zákona.<sup>83</sup> Burekhardt uzná

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

Příliš úzké pojetí pojmu agón přivádí Ehrenberga k tomu, že římské kultuře připisuje antiagonistický rys.<sup>74</sup> Opravdu tu zápas svobodných mužů nemají velkou úlohu. Tím však není řečeno, že by byl agonální prvek ve skladbě římské kultury chyběl. Máme tu spíše co dělat se zvláštním jevem, že moment zápasu se velmi brzy přesunul z osobní účasti na přihlížení zápasům jiných osob, zaměstnávaných přímo pro tento účel. Tento přesun souvisí nepochybně právě se skutečností, že u Římanů se sakrální charakter zápasů uchoval obzvlášť silně; právě v kultu se totiž vhodně uplatňují zastupující činnosti. Je nepochybné, že hry gladiátorů, zápas zvířat a závody vozů patří plně do oblasti agonistiky, i když je prováděli otroci. *Ludi*, pokud nelzy vázány na pevně datovaný svátek, byly *ludi votivi*, pořádané jako záslub, většinou k uctění památky zesnulého nebo bohů. Nejmenší chyba při jakém určení případě odváacen hněv bohů. Nejmenší chyba při obradu 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 zápas, v podstatě krvavý, plně pověr a nesnášenlivosti, zůstalo v platnosti jako obecné pojmenování prosté slovo pro hru, *ludus*, s jeho asociacemi svobody a radosti. Jak je to možno vysvětlit? Podle pojetí, v němž Ehrenberg navazuje na Burckhardt, dospívá řecká společnost — ovšem až po období archaického a heroického a pouze druhotně — k agonidmu jako všeovládajícímu sociálnímu principu proto, že ve vážném boji vyčerpala své nejlepší síly. Je to přechod „z boje do hry“,<sup>75</sup> a tma tedy úpadek. Převládnutí agonistiky na dlouhou dobu k tomu nesporně vede. Agón ve své skutečné bezúčelnosti a nedostatku smyslu nakonec znamená „odstranění tíhy života, myšlení a jednání, lhostejnost vůči každé cizí normě, plýtvání silami s jediným cílem: zvítězit“.<sup>76</sup> V posledních slovech této věty je jistě mnoho pravdy, avšak pořadí jevů je jiné než Ehrenberg předpokládá, a proto

bude nutno význam agonálna 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 zápození přerosilo kulturní život a zároveň ztratilo svou herní, posvátnou, kulturní hodnotu a vyústilo v pouhou vášni soupeření. Výchoziskem 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 vytváru, střídání, pravidelné změny, antiestetického stupňování a harmonie. K tomuto smyslu pro hru se přidružuje duch, který usiluje o čistotu, vážnost, převahu a krásu. Všechno mystické a magické, všechno heroické, všechno múzické, logické a plastické hledá formu a výraz v ušlechtilé hře. Kultura se nerodí *jacko* hra, ani ze hry, spíše se hře. Antiestetický 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 zápasu jednoduše hrami, vyjadřuje tím specifčnost tohoto kulturního prvku tak čistě, jak jen je možno.

V procesu růstu každé jednotlivé 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, pesetiější a podrobnější a technika výdělečné činnosti a společenského života, individuálního i kolektivního, se stále jemněji organizuje, vytváří pozvolna nadpanenskou půdou kultury vstava idejí, systémů, pojmů, učení a norem, poznatků a mravů, které — zdá se — ztratily úplné spojitost s hrou. Kultura se postupně stává vážnou a vyžaduje hře již jen vedlejší roli. Agonální období minulo — alespoň zdánlivě.

Než přistoupíme k tomu, abychom postupně v nejvznešenějších kulturních funkcích odhalovali prvek hry, přehledně znova skupinu očividných forem hry, na nichž jsme se snažili ozřejmit souvislost archaické kultury s hrou. Vidíme přitom, jak na celém světě je oblast raného společenského života ovládána komplexem agonistických představ a zvyků zcela stejného druhu. Tyto formy soutěžních zřejmě vynikají nezávisle na odlišných představách náboženských, vlastních každému z příslušných národů. Nejblíže vysvětlení pro takovou stejnost vychází ze samotné lidské přirozenosti, která stále usiluje o něco vyššího, ať je tímto vyšším jen pozemská čistota 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, vychloubováním, 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.

me představit. Že však hra je zároveň věcnou sestrou práce a že i ona vyznačuje člověkovu usilování o lepší lidskou společnost, to už laskavý čtenář musí pochopit v širší dějinné perspektivě, než mu dává i tak podnětné Huizingovo dílo Homo ludens. Domníváme se, že tato perspektiva, směřující ve smyslu marxovského projektu ke „svobodnému sebeuplatňování člověka“, mu proto dovolí také správně pochopit platnost a smysl hry v lidském životě.

## Johan Huizinga Homo ludens

O původu kultury ve hře

Z námětové vize holandského originálu Homo ludens, pořízené H. Nachodem v úzké spolupráci s autorem a vydané nakladatelským Rowohlt v Hamburku roku 1958, přeložil dr. Jaroslav Václav

Doslov napsal dr. Jiří Černý

Obálku navrhl a graficky upravil Josef Týfa

Vydala Mladá fronta

jako svou 3036. publikaci

Edice Ypsilon, svazek 13

Odpovědný redaktor Ladislav Smoljak

Technický redaktor Břetislav Klíma

Výtisk Mír, novinářské závody, n. p., závod 5

Praha 2, Václavská ul. 12

Náklad 8000 výtisků

14,77 AA. 15,05 VA. Vydání 1. 228 stran

203/21/8-6 23-028-71 02/3

Cena brožovaného výtisku Kčs 16.—