

oblékání — značný stupeň stability v odívání ženském. To je do jisté míry přirozené; hlavní formy ženského obleku, sukně dosahující až ke kotníkům a šněrovačka, tím, že jsou silněji omezeny ohledem na slušnost a mravy, připouštějí mnohem méně obměn než prvky mužského obleku. Teprve koncem osmnáctého století se ženský oblek „rozehrává“. Zatímco věžovité účesy pocházejí ještě z inspirace rokoka, triumfuje romantismus v quasi-negližé s nyjícím pohledem, rozpuštěnými vlasy a nahými pažemi (ty se odhalily až mnohem později než krk, který se obnažil už v patnáctém století). Od doby „*merveilleuses*“ v direktoriu nechává dámské oblečení mužský oblek pokud jde o změny a odvážnost stále daleko za sebou. Takové výstřelky jako krinoliny kolem roku 1860 a turnýry z roku 1880 předchozí staletí v ženském oblékání neznala. Teprve na rozhraní století nastupuje nanejvýš významný pohyb módy, která přivádí oděv žen k větší jednoduchosti a přirozenosti, než jakou poznal od roku 1300.

Souhrnně můžeme o devatenáctém století říci, že herní faktor ustupuje téměř ve všech projevech kultury silně do pozadí. Viditelnému působení tohoto faktoru stála v cestě jak duchovní, tak materiální organizace společnosti. Společnost si až příliš uvědomovala své zájmy a snahy. Domnívala se, že už odrostla dětským střevíčkům. Vědecky plánovitě pracovala na svém vlastním pozemském blahobytu. Ideály práce, výchovy a demokracie neponechávaly dost prostoru pro věčný princip hry.

Nebudeme ztrácet čas otázkou, co se má rozumět současností. Je samozřejmé, že doba, o které mluvíme, je vždy už historickou minulostí, minulostí, která se vzadu oddroluje, čím víc se jí vzdalujeme. Jevy, které v povědomí mladší generace žijí již jako „v dřívějších dobách“, patří pro starší lidi dosud k pojmu „naše doba“, nikoli proto, že si na ně tito lidé osobně pamatují, nýbrž proto, že tyto jevy jsou dosud součástí jejich kultury. To však nezávisí jen na generaci, k níž člověk patří, nýbrž i na vědomostech, které má. Historicky zaměřený člověk pojme zpravidla do svých představ větší část minulosti jako „moderní“ nebo „dnešní“ než ten, kdo žije v krátkozrakosti okamžiku. Pojmu „současná kultura“ se tu tedy používá v širokém rozpětí, které zasahuje hluboko do devatenáctého století.

Otázka zní: Jak dalece se kultura, ve které žijeme, rozvíjí ve formách hry? Nakolik se herní duch dotýká člověka, který tuto kulturu prožívá? Předěšlé století podle našeho názoru ztratilo mnoho z herních prvků, jimiž se vyznačovala století dřívější. Vyrovnal se tento nedostatek, nebo se ještě zvětšil?

Sport

Na první pohled se zdá, že jeden nanejvýš významný kompenzační jev napravil ztrátu herních forem v životě společnosti více než dostatečně. Sport jako společenská funkce stále rozšiřuje svůj význam v soužití lidského společenství a uplatňuje se stále ve větším rozsahu.

Zápasy v obratnosti, síle nebo vytrvalosti zaujímaly odedávna v každé kultuře důležité místo buď ve spojení s kultem, nebo jen jako chlapecké hry a sváteční zábava. Středověká feudální společnost měla vlastně zvláštní zájem pouze o turnaj. Vzhledem k jeho silné dramatizaci a aristokratické výzdobě nelze turnaj zdaleka považovat za sport. Plnil zároveň jednu z funkcí divadla. Aktivně se ho účastnila jen početně malá horní vrstva. Církevní ideál vůbec potlačoval oceňování tělesného cvičení a radostné hry síly, pokud nesloužila šlechtické výchově, ačkoli nám etnografie nescetnými fakty dokazuje, jak mnoho a jak rádi lidé ve středověku soutěžili v hrách. Výchovný ideál humanismu právě

tak jako přísně moralistický ideál reformace a protireformace nebyl schopen plně uznat hru a tělesné cvičení za kulturní hodnoty. Až do osmnáctého století nelze zjistit, že by byly dosáhly v životě společnosti jiného postavení.

Hlavní formy sportovního soutěžení jsou samou svou povahou konstantní a prastaré. U některých je v popředí zkouška síly a rychlosti. Patří k nim závody v běhu, též v jízdě na bruslích, dostihy ve vozech nebo na koních, vzpírání, hod diskem apod. Ačkoli se ve všech dobách lidé snažili co nejrychleji běžet, veslovat nebo plavat a co nejdéle se udržet pod vodou — a přitom se navzájem pod vodou přidržovat jako v Beowulfu — nabyly tyto soutěžní formy jen v malé míře charakter organizovaných her. Přesto se nikdo nebude zdráhat uznat tato cvičení už pro jejich agonální princip za hry. Existují však též formy, které se samy vyvinuly v organizované hry se systémem pravidel. To platí zvláště o hrách míčových.

Zde pak záleží na přechodu od příležitostné zábavy k organizovanému vytváření klubů a soutěžení. Na holandských obrazech sedmnáctého století vidíme muže horlivě hrající kolf;* o nějaké organizaci této hry v klubech nebo zvláště vypsáných soutěžích však, pokud je mi známo, víme málo. Je nasnadě, že pevná organizace vzniká nejnáze při těch hrách, kde hraje skupina proti skupině. I tento proces je tak starý jako svět: jedna vesnice se měří s druhou vesnicí, jedna škola hraje proti druhé, jedna městská čtvrť proti jiné. Především velké míčové hry vyžadují cvičenou souhru stálých mužstev, a právě tam také vzniká moderní sportovní organizace. Že tento jev v devatenáctém století vyšel z Anglie, lze do značné míry vysvětlit, i když činitel specificky anglického národního charakteru, který tu nepochybně spolupůsobil, nelze odůvodnit a prokázat. Zcela jistě však k tomu přispěla určitá vlastnost anglické společnosti. Místní samospráva posilovala ducha lokální soudržnosti a solidarity. Nedostatek povinného všeobecného vojenského výcviku vytvářel vhodnou příležitost a potřebu volného tělesného cvičení. Stejným směrem působily i formy školství a důležitá byla konečně i povaha terénu a krajina, která nabízela na obecních lukách, zvaných commons, nejkrásnější hřiště.

Sport opouští oblast hry

Sport se od poslední čtvrtiny devatenáctého století vyvíjí tím směrem, že hra se chápe stále vážněji. Pravidla jsou stále přís-

* původní holandská forma golfu

nější a jsou propracována do větších jemností. Výkony se šroubují stále výše. Každý zná lepty z první poloviny devatenáctého století, na nichž hráči kriketu mají na hlavách cylindry. To mluví samo ze sebe.

Avšak při stále vzrůstající systematizaci a disciplinovanosti hry se něco z jejího čistě herního obsahu trvale ztrácí. To se projevuje v rozdělení hráčů na profesionály a amatéry. Herní skupina vylučuje ty, pro něž hra už není hrou a kteří — ač vysoké výkonnosti — jsou řazeni níž než praví hráči. Postoj profesionálů už není pravým herním postojem; u nich už neexistuje spontánnost a bezstarostnost. V moderní společnosti se sport postupně stále více vzdaluje sféře čisté hry a stává se elementem sui generis: není už hrou a není ani vážnou záležitostí. V dnešním životě společnosti zaujímá sport místo vedle vlastního kulturního procesu a ten se vyvíjí mimo sport. V archaických kulturách tvořily zápasy část posvátného svátku. Byly nezbytné jako posvátná a blahodárná činnost. Tato souvislost s kultem se z moderního sportu naprosto ztratila. Sport se stal záležitostí zcela světskou a nemá už žádnou organickou spojitost se strukturou společnosti, ani tehdy, když vládní moc jeho provozování předpisuje. Je spíše samostatným projevem agonálních instinktů než činitelem plodného smyslu pro společenství. Dokonalost, se kterou moderní sociální technika dokáže zvýšit efekt masových projevů, nemění nic na tom, že ani olympiády, ani sportovní organizace amerických universit, ani silně propagované mezinárodní zápasy nemohou pozvednout sport k tomu, aby se stal kulturně tvořivou činností. Ať je jakkoli významný pro účastníky i diváky, zůstává neplodnou funkcí, ve které starý herní faktor z valné části odumřel.

Toto pojetí je přímo protichůdné běžnému veřejnému mínění, které označuje sport v naší kultuře za herní prvek nejvyššího stupně. Tím sport v žádném případě není, neboť právě nejlepší část své herní náplně ztratil. Hra se stala příliš vážnou, herní nálada z ní více nebo méně vymizela. Stojí za pozornost, že tento přesun k vážnosti postihl i hry neatletické, zvláště ty, při nichž zcela rozhoduje rozumový výpočet, jako je hra v šachy a v karty.

Neatletické hry jako sport

U deskových her, které dosáhly velkého významu již u přírodních národů, se od počátku vyskytuje prvek vážnosti, i když jde o hry štěstí (jako je skupina ruletových her). Nábožná nálada tu nemá místa, zvláště ne tam, kde se vůbec neuplatňuje náhoda,

jako u dámy, šachu a ovčince, u mlýna apod. Přesto tyto hry samy o sobě zůstávají plně uvnitř definice hry. Teprve v nejnovější době, vlivem publicity s uznávanými šampionáty, veřejnými zápasy, registrováním rekordů, se zprávami v tisku v jeho specifickém literárním stylu, se všechny tyto kombinační hry, ať už se provozují na hrací desce nebo s kartami, přičlenily ke sportu. Karetní hry se odlišují od her deskových tím, že u nich není nikdy vyloučena náhoda. Pokud je karetní hra hrou hazardní, zůstává svou náladou a duševní činností blízká hře v kostky a je málo vhodná pro vytváření klubů a pro veřejná utkání. Hra v karty, vyžadující kombinační smysl, naproti tomu takový vývoj připouští. Zde je pak mimořádně nápadné, jak takové hry nabývají na vážnosti. Od her l'hombre a quadrille přes whist až k bridži se karetní hra stále zjemňuje, ale teprve v bridži se jí zmocnila moderní sociální technika. Svými učebnicemi a systémy, velkými mistry a profesionálními trenéry se bridž stal záležitostí smrtelně vážnou. Podle nedávného novinového článku se roční příjem manželského páru Culbertsonových odhaduje na více než 200 tisíc dolarů. Jako trvalá obecná *craze* pohlcuje bridž denně obrovské množství duševní energie ke škodě nebo též k dobru společnosti. O ušlechtilé *diagoge* v tom smyslu, který do tohoto slova vkládal Aristoteles, se tu dá těžko hovořit: zcela neplodná dovednost, která bystří duchovní schopnosti jen jednostranně a neobohacuje duši, váže a spotřebovává množství intelektu a duševního napětí, kterých by se mohlo použít lépe — ale kterých by se možná použilo hůře. Místo, které v současném životě zaujímá bridž, znamená zdánlivě nesmírné posílení herního prvku v naší kultuře. Ve skutečnosti tomu tak není. Aby člověk skutečně hrál, musí se, pokud hraje, znovu stát dítětem. Můžeme to tvrdit v případě, když se někdo oddá tak mimořádně rafinované hře důvtipu? Jestliže ne, pak tu hře chybí její podstatná vlastnost.

Herní prvek v moderním obchodním životě

Pokusy zjistit herní obsah naší zmatené současnosti nás vždy znovu vedou k odporujícím si závěrům. Při sportu jsme měli co dělat s činností, která je vědomě a uznaně hrou, která však byla přivedena na tak vysoký stupeň technické organizace, materiálního vybavení a vědeckého promýšlení, že se při kolektivním veřejném provozování její vlastní herní nálada málem ztrácí. Proti takovému sklonu hry přecházet do vážnosti stojí jevy, které zřejmě svědčí o opaku. Činnosti vyvolané materiálním zá-

jem, nutností nebo potřebou, které tedy zpočátku nemají formu hry, dostávají druhotně charakter, který těžko můžeme označit jinak než jako charakter hry. Platnost této činnosti se omezuje na uzavřenou oblast, a pravidla, která v ní vládou, ztrácejí svou obecnou účelnost. U sportu tedy jde o hru, která se utužuje ve vážnost, ale je dosud pocitována jako hra, v druhém případě jde o vážné zaměstnání, které upadá ve hru, ale platí dál za vážné. Oba jevy jsou udržovány silným agonálním smyslem, který dnes ovládá svět v jiných formách než dříve.

Vzrůst agonálního smyslu, jímž je svět puzen směrem ke hře, byl podstatnou měrou podpořen jedním vnějším činitelem, v zásadě nezávislým na duchu kultury: skutečností, že se v každém území a všemi prostředky mimořádně usnadnil styk mezi lidmi. Technika, publicita a propaganda vyvolávají všude soutěživost a umožňují, aby byla uspokojena. Obchodní soutěživost nepatří k původním, prastarým a posvátným hrám. Vzniká teprve tehdy, když si obchod počíná vytvářet pole působnosti, v němž se každý musí snažit druhého přetrumfnout a přelstít. Omezující pravidla se v této oblasti brzo stávají nezbytná: to jsou obchodní uzance. Až do poměrně pozdní doby byly formy obchodního soutěžení značně primitivní. Teprve moderní dopravou, obchodní reklamou a statistikou se soutěžení stalo intenzivní. Nemohlo nedojít k tomu, že pojem rekordu, který vznikl ve sportu, zdomácněl i v hospodářském myšlení. Rekord v dnešním významu původně označoval pamětní záznam o nějakém pozoruhodném výkonu, zapsaný v křemě na trám prvním přibylým pocestným. Srovnávací obchodní a výrobní statistika sama způsobila, že tento sportovní prvek byl zatažen do hospodářského a technického světa. Všude, kde nějaký hospodářský výkon má svou sportovní stránku, slaví snaha o rekord triumfy: nejvyšší objem zámořského parníku v tunách, Modrá stuha pro nejrychlejší přeplovbu oceánu. Čistě herní prvek tu zatlačil užitkové ohledy zcela do pozadí, vážnost se stala hrou. Velký podnik vědomě podněcuje ve svých vlastních zaměstnancích herní faktor, aby zvýšil jejich výkony. Tím se celý proces zase obrací: hra se znovu stává vážnou záležitostí. Při své čestné promoci na rotterdamské vysoké obchodní škole řekl vedoucí jednoho světového koncernu:

„Po mém vstupu do společnosti se rozpoutala soutěž mezi technickým a obchodním vedením. Technické vedení se snažilo vyrábět tolik, že to — jak doufali — v obchodním vedení nebudou schopni prodat, a ti zase usilovali zvýšit odbyt natolik, aby továrna nestačila držet krok s prodejem, a toto soutěžení probíhalo stále. Jednou byl vpředu jeden, jindy vítězil druhý; ani

můj bratr, ani já jsme nikdy nehleděli na náš podnik jako na něco, co je nám uloženo, nýbrž jako na sport, a to chceme vštípit i našim spolupracovníkům a mladší generaci.“

Aby pak zvýšil soutěživost, velkopodnik vytváří svá vlastní sportovní družstva a jde dokonce tak daleko, že seskupuje pracovníky s ohledem na fotbalovou jedenáctku a nikoli jen na jejich schopnosti v povolání. Proces se opět obrací.

Herní prvek v moderním umění

Složitější než u agonálního činitele v obchodním životě je to s herním prvkem v současném umění.

Již dříve jsme uvedli, že herní prvek není podstatě umělecké tvorby a umělecké reprodukce nikterak cizí. To se ukázalo obzvláště zřetelně v múzických uměních, jejichž velmi silný herní obsah můžeme označit přímo za základní a podstatný. Ve výtvarných uměních jsme shledali, že smysl pro hru je vlastní jakémukoli ornamentu, tj., že herní faktor působí při uměleckém ztvárnění především tam, kde se duch a ruka mohou pohybovat nejvolněji. Kromě toho se tu — jako všude — uplatňoval herní faktor ve formě tovaryšského a mistrovského kusu, zkoušky dovednosti a výkonu podaného při soutěži. Nyní vzniká otázka, zda se tento herní prvek v umění od konce osmnáctého století zesílil nebo zeslabil.

Kulturní proces, jímž se umění pozvolna odpoutávalo od svého základu jako vitální funkce života společnosti a stávalo se volnou a samostatnou činností jednotlivcovou, probíhá po staletí. Když zarámovaný obraz zatlačil do pozadí nástěnnou malbu a mědiryt nahradil miniaturu, znamenalo to v tomto procesu novou etapu. Podobný přesun od zaměření sociálního k individuálnímu nastal, když se hlavní úloha architektury už nespátřovala ve stavbě kostelů a paláců, nýbrž ve stavbě obytných domů, v zařizování nikoli honosných galerií, ale obytných místností. Umění se stalo intimnější, ale též izolovanější v životě, stalo se záležitostí jednotlivce. Obdobně komorní hudba a umělá píseň, výtvoři určené k uspokojení osobní estetické potřeby, předčily co do významu a často i v intenzitě výrazu ty umělecké formy, které více vystupovaly na veřejnost.

Ve stejnou dobu se udála ještě jiná změna ve funkci umění. Umění bylo stále více uznáváno za zcela samostatnou a neobyčejně vysokou kulturní hodnotu. Až do osmnáctého století bylo ve stupnici těchto hodnot vlastně na dosti podřadném stupni. Bylo vznešeným zkrášlením života privilegovaných vrstev. Este-

tický požitek byl prožíván právě tak jako dnes, byl však zpravidla interpretován jako nábožné povznesení nebo jako vyšší druh kuriozity, jejímž cílem byla zábava a rozptýlení. Umělec, který byl přece rukodělným pracovníkem, stále platil za zaměstnance, kdežto provozování vědy bylo přednostním právem lidí bez hmotných starostí.

Velká proměna nastala novým oživením estetického citu, které začalo po polovici osmnáctého století, a to ve formě jednak romantické, jednak klasicistní. Hlavní proud je romantický, proud klasicistní probíhá souběžně. Z obou společně vyvěrá nebetičné povýšení estetického zážitku ve stupnici životních hodnot, nebetičné proto, že estetický zážitek bude muset nadále až příliš zaujímat místo oslabeného náboženského povědomí. Od Winckelmannova směřuje tato linie až k Ruskinovi. Láska k umění zůstává ještě dlouho privilegiem nejvzdělanějších kruhů. Teprve ke konci devatenáctého století proniká — ne bez vlivu fotografické reprodukční techniky — všeobecně vysoké hodnocení umění až do vrstev s nižším školním vzděláním. Umění se stává veřejným majetkem, láska k umění patří k dobrému tónu. Pomalu se prosazuje představa umělce jako nějaké vyšší bytosti. V publiku se mocně rozšiřuje snobismus. Současně se hlavním impulsem tvorby stává křečovitá snaha po originalitě. Tato trvalá potřeba něčeho nového a neslýchaného zavléká umění od impresionistických sklonů až k výstřelkům, které prožívá ve dvacátém století. Umění je škodlivým faktorům moderního výrobního procesu přístupnější než věda. Mechanizace, reklama, honba za efektem mohou umění více ublížit, protože umění pracuje bezprostředně pro trh a technickými prostředky.

V tom všem musíme herní prvek hledat v širokých souvislostech. Právě tím, že se umění jako kulturní činitel stalo od konce osmnáctého století součástí vědomí lidí, podle všeho na herní kvalitě více ztratilo než získalo. Znamenalo to pro ně vzestup? Člověk by skoro byl v pokušení tvrdit, že kdysi bylo pro umění požehnáním, že z valné části nemělo ještě ani potuchy o smyslu, který v sobě nese, a o kráse, kterou působí. Ve vlastním sebejistém vědomí vysoké milosti, kterou je obdařeno, zaniklo něco z jeho věčné dětskosti.

Na druhé straně bychom snad mohli vidět jisté posílení herního prvku ve světě umění v tomto: Umělec je považován za bytost nadřazenou masě svých spoluobčanů a jistě považuje určité uctívání za spravedlivé. Aby mohl prožívat toto vědomí své jedinečnosti, potřebuje publikum ctitelů nebo společenství spřízněných duší; masa ho totiž uctívá nanejvýš frázemi. Stále

ještě, jako v nejstarších obdobích, je pro umění nezbytná jistá esoterika. Každá esoterika však má za základ úmluvu: my, zasvěcenci, budeme tento jev posuzovat tak a tak, tak a tak chápat, tak a tak obdivovat. Vyžaduje herní společenství, které se opevňuje svým mystériem. Všude, kde nějaké heslo končí na -ismus drží pohromadě umělecký směr, je blízko možnost označit ho za herní společenství. Moderní aparát publicity, s literárně nafouklou kritikou umění, s výstavami a přednáškami, je vhodný k tomu, aby herní povahu uměleckých projevů zvýšil.

Herní obsah moderní vědy

Docela jinak než pokus určit herní obsah umění musí probíhat obdobná zkoumání u moderní vědy. U té se musíme nezbytně vrátit k základní otázce „co je hra?“, zatímco až dosud jsme se vždycky snažili vycházet z kategorie hry jako z veličiny dané a obecně přijaté. Jako jednu z podstatných podmínek a znaků hry jsme na začátku stanovili hrací prostor, zvlášť ohraničený kruh, ve kterém probíhá příslušné dění a platí pravidla. To pak svádí k tomu vidět předem v každé takové uzavřené prostře hrací prostor. Nic není snazší než přiznat každé vědě charakter hry na základě toho, že se izoluje uvnitř hranic své metody a svých pojmů. Trváme-li však na jasném a pro spontánní myšlení platném pojmu hry, pak je pro to, abychom něco označili za hru, třeba ještě něčeho více než jen hracího prostoru. Hra je vázána na čas, proběhne a kromě sebe samé nemá jiný cíl. Je nesena vědomím, že je radostným zotavením vně požadavků všedního života. To všechno o vědě neplatí. Ta hledá právě kontakt se skutečností a platnost pro skutečnost vůbec. Její pravidla nejsou jednou provždy neotřesitelně dána jako pravidla hry. Je zkušeností trvale usvědčována ze lži a sama se pak proměňuje. Pravidla nějaké hry nemohou být usvědčena ze lži. Hra se může změnit, nikoli modifikovat.

Máme tedy všechny důvody pro to, abychom závěr, že každá věda je jen hra, jako příliš lacinou moudrost zatím nepřijímali. Poněkud jiná je otázka, zda si nějaká věda na svém území, ohraničeném určitou metodou, nemůže „hrát“. Tak je například s každým sklonem k pokročilé systematické téměř neodlučitelne spojen rys hravosti. Stará věda si s oblibou hověla v prázdném systematizování všech myslitelných kvalit a pojmů bez dostatečné opory ve skutečnosti. Pozorování a výpočet působí v tomto směru jako překážka, avšak herní rys v provozování vědy nevyhlučuje. I nejjemnější experimentální analýza může být naplněna

herními prvky. S termíny jednou již vypracované speciální metody se může snadno zacházet jako s figurkami hry. To se odjakživa vytýkalo právníkům. Jazykověda si tuto výtku zasluhovala, pokud se povrchně účastnila staré hry na vykládání slov, oblíbené již od dob Starého zákona a Védů a ještě dnes denně pěstované leckým, kdo o jazykovědě neví nic. Je vůbec tak jisté, že nejnovější, přísně vědecké syntaktické školy nejsou na nejlepší cestě k novému zavádění herních prvků do vědy? Není už nejedna věda zatahována do sféry hry tím, že příliš ochotně a lehkomyslně používá freudovské terminologie v oprávněných i neoprávněných případech?

Nehledě k možnosti, že si vědecký odborník nebo laik hraje s pojmovými prostředky svého oboru, je provozování vědy vta-hováno na pole hry snahou o soutěžení. Soutěživost ve vědě nemá sice tak bezprostřední hospodářský základ jako v umění, na druhé straně však je logickému rozvíjení kultury, které nazýváme vědou, charakter kontraverze od přirozenosti mnohem bližší než vývoji estetickému. O počátcích moudrosti a vědy v archaic-kých obdobích jsme už pojednali: spočívaly vždy na agonálním principu. Vědecky znamená polemicky, to nebylo řečeno bezdůvodně. Přesto není dobrým znamením, když ve vědě vystu-puje silně do popředí snaha vzájemně se s nějakým objevem předhánět nebo se navzájem vyvracet. Přespříliš známé „Již v roce tomatom jsem dokázal, atd.“ není potěšující obrat. Pravé úsilí o badatelské poznání pravdy si málo cení triumfu nad protivníkem.

V závěru bychom asi dospěli k úsudku, že moderní věda, pokud trvá na přísných požadavcích přesnosti a pravdivosti a pokud na druhé straně naším kritériem zůstává pojem hry, jak jsme si jej definovali, je velmi málo přístupná hře a obsahuje jistě méně herních rysů než v obdobích svých prvních začátků nebo svého oživení od renesance až do osmnáctého století.

Jestliže se nyní konečně obrátíme k určení herního obsahu v dnešním životě společnosti vůbec — včetně života politického — pak si musíme předem uvědomit, že může jít o dvojitou věc. Jednak můžeme zjistit více nebo méně vědomé používání forem hry s tím účelem, aby byl zakryt záměr společnosti nebo politiky. V tomto případě nemáme co dělat s věčným herním prvkem kultury, který jsme se v této knize snažili prokázat, nýbrž s falešnou hrou. Nezávisle na tom je možné, že narazíme na jevy, které při povrchním zkoumání v sobě zdánlivě něco ze hry mají, a tím se dostaneme na scestí. Každodenní život dnešní společnosti je stále více ovládán vlastností, která má některé rysy spo-

lečné se smyslem pro hru a mohla by nás proto vést k domněnce, že jsme v ní objevili mimořádně bohatě rozvinutý herní prvek moderní kultury. Je to vlastnost, kterou bychom mohli nejhodněji nazvat puerilismem; označujeme ji tedy slovem, které vyzdvihuje habitus předpubertálního období jako určující pro duševní postoj a vyjadřuje něco mezi dětskostí a mladickou nevyrovnaností.

Puerilismus

Když jsem se před několika léty domníval, že mohu sloučit několik povážlivých jevů dnešního života společnosti pod souhrnný název puerilismus,¹ myslil jsem na řadu činností, při nichž se člověk dneška, především jako člen toho či onoho organizované vystupujícího kolektivu, chová jakoby podle měřítek puberty nebo klukovských let. Jsou to z velké části zvyklosti, které byly vyvolány nebo posíleny technikou dnešního duchovního styku. Patří sem např. snadno uspokojitelná, ale nikdy neukojená potřeba banálního rozptýlení, touha po hrubém vzrušení a rozkoš z masové podívané. Na trochu hlubší psychologické úrovni sem spadají: horlivé spolkaření s celým svým příslušenstvím viditelných poznávacích znaků, zformalizovaných gest, hesel a výrazů (sportovních pokřiků, vzájemného přivolávání, pozdravů), chůze pochodovým krokem a v pochodovém útvaru ap. Dále existuje řada vlastností, které jsou psychologicky založeny ještě hlouběji a které rovněž nejlépe pochopíme jako puerilismus; jsou to nedostatek smyslu pro humor, přehnaná reakce na určitá slova spojená se záporným nebo i kladným citovým přízvukem, ukvapený souhlas, domněnka o zlých úmyslech nebo důvodech u „druhého“ a nesnášenlivost vůči každému „jinému“ mínění, nepřiměřené přehánění chvály i hanění a přístupnost každé iluzi, která pochlebuje sebelásce nebo skupinovému vědomí. Mnohé z těchto puerilních rysů nacházíme ve velké míře i v dřívějších kulturních obdobích, ale nikdy ne tak masově a ve spojení s takovou brutalitou, jak se rozmohly v současném veřejném životě.² Není tu místo pro podrobný výklad příčin a vzniku tohoto kulturního jevu. Spoluodpovědným je tu v každém případě oslabení morálních měřítek hodnoty a příliš velká vodivost, jíž společnost obdařily technika a organizace. Duchovní postoj dorůstajícího mladíka, jemuž se nedostalo usměrnění výchovou, dobrými mravy a tradicí, vede ke snaze získat převahu v každé oblasti, a to se mu daří až příliš dobře. Vyvstává otázka, o kterou tu jde: Máme puerilismus, bující v dnešní společnosti, označit za herní funkci, nebo nikoli?

Na první pohled se zdá, že odpověď musí znít „ano“, a tak jsem také tento jev interpretoval ve svých dřívějších úvahách o poměru hry a kultury.³ Nyní se však domnívám, že je nutno pojem hry vymezit přesněji a že z toho důvodu puerilismu povahu hry přiznat nemohu. Dítě, které si hraje, není dětinské. Dětinským se stane teprve tehdy, když ho hra začne nudit nebo když neví, na co si má hrát. Kdyby dnešní všeobecný puerilismus byl skutečnou hrou, musili bychom v tom vidět návrat společnosti k archaickým kulturním formám, v nichž hra byla živým tvůrčím faktorem. Mnoho lidí snad bude skutečně ochotno zjišťovat s uspokojením v pokračující „rekrutizaci“ společnosti první etapu takového návratu. Domnívám se, že neprávem. Ve všech těch jevech, v nichž se duch dobrovolně vzdává své dospělosti, můžeme spatřovat pouze znak hrozícího rozkladu. Chybějí v nich podstatné znaky pravé hry, i když puerilní chování často přijímá její vnější formu. Aby kultura znovu dosáhla posvátnosti, vážnosti a stylu, bude muset jít jinou cestou.

Herní obsah politiky

Stále více se nám vnucuje závěr, že herní prvek kultury ztratil od osmnáctého století, kdy byl prokazatelně ještě v plném rozkvětu, svůj význam téměř ve všech oblastech, v nichž se kdysi vyskytoval. Moderní kultura je stěží ještě „hrána“, a kde si zdánlivě hraje, je to hra falešná. Úměrně tomu, jak se blížíme současné době, je stále obtížnější rozlišit v kulturních jevech hru a nehru. To platí zvláště tehdy, chceme-li si udělat představu o obsahu současné politiky jako kulturního jevu. Ještě před nedávnem byl pravidelný politický život ve své parlamentárně demokratické podobě plný zjevných prvků hry. Jedna z mých žaček, navazující na několik prostých poznámek z mé řeči z roku 1933,⁴ doložila velmi přesvědčivě v studii o parlamentní řeči ve Francii a Anglii,⁵ jak v dolní sněmovně od konce osmnáctého století odpovídala debata velmi podstatně normám hry. Stále znovu byla ovládána momenty osobního soutěžení. Je to trvale rozehraný „mač“, při kterém se určití matadoři snaží dát si navzájem mat, bez újmy zájmů země, které tím s plnou vážností slouží. Nálada a mravy parlamentního života v Anglii byly vždy naprosto sportovní. To platí právě tak o zemích, které zůstaly anglickému vzoru do jisté míry věrny. Duch přátelství dovoluje i nyní nejurputnějším protivníkům, aby bezprostředně po debatě spolu přátelsky žertovali. Lord Hugh Cecil ještě v roce 1937 nebo 1938 prohlásil žertovnou formou, že biskupové jsou v horní

sněmovně nežádoucí, a rozprávěl pak dál zcela vesele s arcibiskupem z Canterbury. Do herní sféry parlamentu patří i typ *gentleman agreement*, jemuž občas některý z gentlemanů nesprávně rozumí. Není asi příliš přehnané, vidí-li se v tomto herním prvku jedna z nejsilnějších stránek dnešního tak vychvalovaného parlamentarismu, alespoň pokud jde o Anglii. Zaručuje pružnost poměrů, připouští napětí, jaká by jinde byla neúnosná; to, co usmrcuje, je odumírání humoru. Nemusím snad zdůrazňovat, že herní faktor se v anglickém parlamentním životě neprojevuje pouze v diskusích a v tradičních formách schůzí, nýbrž i v používání celého volebního aparátu.

Zřetelnější než v britském parlamentarismu je herní prvek v politických mravech Ameriky. Již dlouho předtím, než systém dvou politických stran nabyl ve Spojených státech téměř charakteru dvou hráčských družstev, jejichž politická odlišnost je pro člověka stojícího mimo téměř nepostřehnutelná, měla tamější volební propaganda úplně formu velkých národních her. Presidentské volby z roku 1840 vytvořily vzorový styl pro všechny volby pozdější. Kandidátem byl tehdy populární generál Harrison. Někjaký program jeho volební příznivci neměli, ale náhoda jim dala do ruky symbol, *log cabin*, hrubě stesaný srub amerických pionýrů, ze kterého Harrison pocházel, a v tomto znamení zvítězili. Nominace kandidáta největším hlasovým objemem, tj. nejsilnějším pokřikem, byla nastolena volbou z roku 1860, která vynesla Lincolna na místo presidenta. Emocionální charakter americké politiky spočívá již ve zdrojích její lidovosti, která nikdy nezapřela svůj původ z primitivních poměrů někdejšího světa pionýrů. Slepá stranická věrnost, tajná organizace a masové nadšení, spojeny s dětinskou zálibou ve vnějších symbolech, dodávají americké politice jistou naivnost a spontánnost, jaká chybí mladším masovým hnutím ve Starém světě.

Méně jednoduše než v obou jmenovaných zemích vystupuje hra v politice Francie. Chování početných stran, které z velké části zastupovaly osobní a skupinové zájmy a proti všem státním zájmům vystavovaly zemi neustálými pády vlád trvalému nebezpečí politických krizí, můžeme nesporně zařadit pod pojem hry. Příliš zřetelně vystupující záměr dosáhnout prospěchu celé skupiny nebo vlastní osoby, který je pro takové partajnictví charakteristický, se však s podstatou pravé hry špatně shoduje.

Herní prvek v mezinárodní politice

Nacházíme-li tedy ve vnitřní politice dnešních států dosti stop herního faktoru, pak řízení mezinárodních vztahů na první pohled málo připomíná oblast hry. Avšak skutečnost, že politické soužití národů upadlo do strašných extrémů násilí a nebezpečí, není ještě důvodem, abychom z této oblasti pojem hry předem vylučovali. Viděli jsme na mnoha příkladech, že hra může být krutá a krvavá a že se občas hraje i falešně. Každé právní nebo státní společenství obsahuje již svou povahou řadu znaků, které jsou charakteristické i pro společenství hráčů. Systém mezinárodního práva se udržuje obapolným uznáváním principů a zásad, které v praxi působí jako pravidla hry, i když se třeba zakládají na metafyzice. Výslovné konstatování principu *pacta sunt servanda* obsahuje ve skutečnosti přiznání, že integrita tohoto systému spočívá pouze na vůli ke společné hře. Jakmile se jedna ze stran pravidlům systému vymkne, buď se celý systém mezinárodního práva zhroutí — i když jen na nějaký čas — nebo provinilá strana musí být ze společenství vypuzena jako rušitel hry. Trvání na mezinárodním právu bylo ve všech dobách značně závislé na platnosti takových pojmů, jako je čest, slušnost a dobrý tón. Ne nadarmo měl na vývoji evropského válečného práva podstatný podíl rytířský kodex ctnosti. V mezinárodním právu platil tichý předpoklad, že poražený stát se má chovat jako gentleman, jako „*a good loser*“, i když to ve skutečnosti činil zřídka. Povinnost vypovědět oficiálně válku, třebas bývala často porušována, patřila k dobrým mravům válčících států. Zkrátka pojetí války jako vznešené hry, které jsme nacházeli všude v archaických obdobích a na němž z velké části spočívala absolutní závaznost válečných pravidel, nebylo až do zcela nedávné doby ani v moderní evropské válce dosud zcela mrtvé.

Faktor zápasu v moderní válce

Běžné rčení v němčině označuje vypuknutí válečného stavu jako „*Ernstfall*“.* Z čistě vojenského hlediska to lze považovat za správné. Proti předstíraným bojům při manévrech a při vojenském výcviku stojí „skutečná“ válka samozřejmě jako vážnost proti hře. Poněkud jinak je tomu, jestliže se má tomuto pojmu rozumět politicky. Pak by se jím totiž říkalo, že až do války vlastně zahraniční politika dosud nedosáhla své plné vážnosti, své vlastní účelnosti. Tento názor skutečně mnozí lidé

* doslova: vážný případ

zastávají.⁶ Pro ně platí celý diplomatický styk mezi státy, pokud se pohybuje v kolejičkách vyjednávání a dohod, pouze za úvod k válečnému stavu nebo za přechod mezi dvěma válkami. Je logické, že přívrženci této teorie, kteří uznávají za vážnou politiku pouze válku, ovšem spolu s náležitou přípravou, zastávají názor, že válce je třeba odeprít jakýkoli rys zápasu, to znamená hry. V dřívějších dobách, říkají, mohl být agonální faktor ve válce velmi účinný, válka našich dnů se však povznesla nad prastarý zápas. Spočívá na principu „přítel — nepřítel“. Znamená to, že tento princip ovládá všechny skutečně politické vztahy mezi národy a státy. Jiná skupina je vždy buď přítel, nebo nepřítel. Nepřítel neznámá *inimicus*, ἐχθρός, tj. osobně nenáviděný, naprosto už ne třeba zlý, nýbrž pouze *hostis*, πολέμιος, tj. cizinec, který stojí naší skupině v cestě nebo jí do cesty vstoupil. Nepřítel už není považován za soupeře nebo protivníka. Je protivníkem, tedy tím, kdo „jde proti“ a musí být odstraněn z cesty.⁷ Jestliže kdy v dějinách něco opravdu zcela přesně odpovídalo tomuto násilnému odvozování pojmu nepřátelství jako téměř mechanického vztahu, pak je to právě archaický protiklad mezi frátriemi, klany nebo kmeny, u něhož měl herní prvek ještě mimořádný význam a přes který nás vývoj kultury pozvolna přenesl. Pokud v nelidském výmyslu, jakým je princip „přítel — nepřítel“, vězí jiskřička správnosti, musíme dojít k závěru: Nikoli válka je „Ernstfall“, nýbrž mír. Neboť teprve tím, že bude přerušena onen neblahý vztah „přítel — nepřítel“, získá lidstvo nárok na plné uznání své důstojnosti. Válka se vším, co jí působí a provází, zůstává vždy zapletena do démonických osidel hry.

Tady se nám ještě jednou odhaluje matoucí a neřešitelný problém: hra, nebo vážnost? Postupně jsme dospěli k přesvědčení, že kultura vznikla v ušlechtilé hře, a aby mohla stylově a důstojně rozvíjet své nejvyšší kvality, nesmí tento herní obsah ztratit. Nikde jinde není dodržování pravidel hry tak nezbytné jako ve vztazích mezi národy a státy. Jsou-li pravidla porušena, společnost propadá barbarství a chaosu. Na druhé straně se domníváme, že právě ve válce musíme vidět návrat k agonálnímu postoji, který dával formu i obsah primitivní hře o prestiž.

Ale právě moderní válka ztratila zdánlivě jakýkoli kontakt s hrou. Vysoce vyspělé státy se zcela stahují ze společenství mezinárodního práva a přiznávají beze studu: *Pacta non sunt servanda*. V politice našich dnů, která se opírá o nejvyšší připravenost a — v případě nutnosti — o nejvyšší ochotu k válce, ačkoli se dobře ví, že válka by nepřinesla žádný skutečně prospěšný nebo blahodárny výsledek a naopak by znamenala větší

zpuštění a horší následky, než jaké kdy svět viděl, v takové politice tedy můžeme těžko rozpoznat aspoň záblesk onoho starého herního postoje. A přece se v metodách, jimiž se tato politika vede a jimiž se dosahuje oné válečné pohotovosti, stále ještě vyžívá starý hráčský pud, který jsme nacházeli v archaických kulturách jako jeden ze základů společnosti. Politika má v sobě stále ještě mnoho z oné hry štěstí; vyzývání a dráždění, vyhrožování a urážení protivníka, riskování, jak daleko je možno jít, se v ní stále vyskytují v bohaté míře. Nejenže v ní prvek bludných představ, fantastična a iluzí existuje, nýbrž je dokonce úmyslně pěstován a vzbuzován. I když všechno, co spojuje hru se slavností a kultem, se z dnešní přípravy na válku ztratilo, z pout hry se politika vůbec neosvobodila.

Je tedy válka přesto stále ještě hrou? — I pro napadeného, i pro toho, kdo bojuje za své právo a svou svobodu? — Tady dospíváme v pochybnosti „hra nebo vážnost?“ ke konečnému rozhodnutí. Je to mravní obsah, co může povznést nějaké jednání k vážnosti. Kdo popře objektivní hodnotu práva a mravních norem, nenajde nikdy hranici mezi hrou a vážností. Politika vězí všemi svými kořeny pevně v primitivní půdě zápasivé kultury. Může se z ní osvobodit a pozvednout jenom ethosem, který neuznává platnost poměru přítel — nepřítel jako vodítka a požadavky vlastního národa jako nejvyšší normy.

Došli jsme konečně k závěru: Pravá kultura nemůže existovat bez jistého herního obsahu, neboť kultura předpokládá jisté vlastní omezování a sebeovládání, jistou schopnost nevidět ve svých vlastních tendencích to největší a nejvyšší, zkrátka uznat, že je uzavřena uvnitř jistých, dobrovolně přijatých hranic. Kultura chce být stále ještě v jistém smyslu hrána ve vzájemném porozumění a podle pravidel. Skutečná kultura vyžaduje vždy a v každém směru *fair play*. Ten, kdo kazí hru, porušuje samu kulturu. Má-li být tento herní obsah kulturně tvořivý nebo má-li kulturu podporovat, pak musí být čistý. Nemůže spočívat v zastírání nebo neuznávání norem, které předepisuje rozum, lidskost nebo náboženství. Nesmí být falešným zdáním, za jehož maskou se skrývá úmysl uskutečnit určité cíle zvláště pro tento účel vypestovanými formami hry. Pravá hra vylučuje každou propagandu. Má svůj cíl v sobě samé. Jejím duchem a její náladou je radostný zápal a nikoli hysterické vzrušení. Dnešní propaganda, která se chce zmocnit každé oblasti života, pracuje prostředky hysterických masových reakcí, a proto nemůže být považována — přes herní formy, které s oblibou přijímá — za moderní projev herního ducha, nýbrž za jeho zfalšování.

me představit. Že však hra je zároveň věčnou 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 německé verze holandského originálu *Homo ludens*, pořízené H. Nachodem v úzké spolupráci s autorem a vydané nakladatelstvím Rowohlt v Hamburku roku 1958,

přeložil dr. Jaroslav Vácha

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

Vytiskl 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.—