

**UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Antonín Berg

Vzájemný vztah hry a kultu

Obor studia: Studium humanitní vzdělanosti

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Taťána Petříčková, Ph.D.

Praha 2020

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 7. 8. 2020

.....

podpis

Děkuji paní Mgr. Taťáně Petříčkové, Ph.D. za poskytnuté rady, ochotu a čas, které věnovala vedení této práce.

ANOTACE

Tato práce se zabývá problematikou fenoménu hry a její souvislostí s archaickým kultem. Vychází z děl významných autorů, kteří se touto problematikou zabývali, tedy z prací Eugena Finka, Johana Huizingy a Rogera Cailloise. První čtyři části práce jsou věnovány jednotlivým autorům a jsou v nich vysvětleny jejich definice hry, herního chování a herní struktury, a také to, jak jednotliví autoři popisují kultickou hru. V závěrečné kapitole jsou jednotlivé poznatky shrnuty a konfrontovány a je popsáno, v čem se jednotliví autoři shodují a v čem se rozcházejí. Hra je popsána jako důležitý fenomén lidského života, který člověku ukazuje jeho vztahování ke světu, k věcem ve světě i k sobě samému. Lidská hravost a hry především v podobě archaických kultických her jsou provázány s kulturami společností, s jejich vznikem i vývojem.

Klíčová slova: hra, svět, pravidla, symbol, kult, kultura, maska

SUMMARY

This thesis deals with the problem of the phenomenon of play, its connection to the archaic cult. I am basing my thesis on works of influential authors which focused on this problem, namely Eugen Fink, Johan Huizinga and Roger Caillois. First four chapters are dedicated to individual authors and in them I explain their definition of play, playful behavior and the structure of play. In the final chapter I sum up the individual findings, confront them with each other and then I describe on what the individual authors agree on and where their theories differ. Play is described as an important phenomenon of human life which shows to man his relation to the world, to things in the world and to himself. Human playfulness and plays, especially in the form of cultic plays, are intertwined with cultures of societies, their creation and development.

Keywords: game, world, rules, symbol, cult, culture, mask

Obsah

Úvod.....	6
1. Výklad hry v pojetí Eugena Finka	8
1.1 Fenomén hry.....	8
1.2 Základní pojmy vztahující se ke struktuře hry	9
1.3 Svět hry	12
2. Kult jako základ prvních her podle Eugena Finka.....	15
2.1 Definice kultu a jeho rysy	15
2.2 Význam hry a masky v kultu,	17
2.3 Dvojitá podoba hry v kultu	20
2.4 Hra světa.....	22
3. Johan Huizinga, jeho pojetí kultu a hry	24
3.1 Charakteristika hry	24
3.2 Hra a kult, vznik kultury ze hry	26
4. Hra u Rogera Cailloise.....	31
4.1. Definice hry.....	31
4.2. Klasifikace her	32
4.3. Kult a hra, vzájemná provázanost hry a kultury	37
5. Shrnutí a srovnání poznatků o hře a o kultu, společné prvky hry a kultu.....	43
Závěr	50
Bibliografie	51

Úvod

Každý z nás se určitě někdy setkal se hrou a sám jí byl účasten. Nemůže tomu být jinak, neboť hra každého z nás provází již od nejtělejšího dětství a v průběhu celého života se setkáváme s jejími nejrůznějšími podobami, ať už formou jednoduchých dětských her nebo později složitějších, založených na rozumových či pohybových schopnostech. Podle běžného mínění mají hry za úkol přinášet lidem potěšení, relaxaci a úlevu od všednodenních starostí a problémů. Ale neznamená hra pro nás i něco více? A jak hru prožívali naši pradávni předci a čím pro ně byla? Na tyto otázky se pokusím odpovědět touto prací.

Budu vycházet ze tří myslitelů, kteří lidskou hru pojednávají různým způsobem a z hlediska různých oborů. Prvním autorem, stěžejním pro tuto práci, je německý filosof Eugen Fink, který hru zkoumá z hlediska filosofie a ve své práci hledá odpověď na to, zda je hra *symbolem světa*. Druhým autorem je nizozemský kulturní historik Johan Huizinga, jenž hru zkoumá z hlediska kulturní historie a lingvistiky a dokazuje, že hra dává vzniknout kultuře a že se kultura rodí ve hře. Třetím z autorů je francouzský sociolog Roger Caillois, který na hru nahlíží optikou sociologie a ve své práci se vypořádává s názory Huizingovými. Svou prací dokazuje, že hra a kultura jsou vzájemně provázány, přičemž jedno ovlivňuje druhé. Tyto badatele jsem si pro svoji práci zvolil proto, že všichni tři zasvětili zkoumání hry významnou část svého bádání a dodnes jsou uznávanými autoritami v oblasti studia lidského herního chování. Všichni tři uvedli hru jako něco jiného než pouhou dětskou zábavu a vyzdvihli její roli a význam v životě člověka.

Práce je rozdělena do čtyř částí. V první části seznámím čtenáře s filosofickým výkladem hry Eugena Finka a nastíním v ní, proč Fink považuje hru za významný fenomén lidského života a co všechno hru jako takovou charakterizuje. Posléze vysvětlím, co je to „svět hry“ a jakým způsobem se odráží ve skutečném světě. S tím souvisí také nápodoba světa, kterou spolu s Finkem vysvětlím pomocí Platónova výkladu o třech druzích tvůrců.

V druhé části se podíváme na archaický kult a na to, jak Fink popisuje jeho vznik a jeho podobu, jak vykládá vznik démonů a bohů. V dávných dobách zastávala kultická hra nezastupitelnou úlohu v životě člověka a zpřítomňovala mu celý svět. Popíši její dvojí povahu, a to povahu lidskou a povahu božskou. Na závěr této části se seznáme s Finkovou spekulativní myšlenkou přirovnávající podstatu světa a jeho bytí ke „hře světa“ bez hráče a bez účelu.

Třetí část práce je věnována Johanu Huizingovi a jeho pohledu na hru jakožto základu pro vznik kultury. Seznámíme se s Huizingovou charakteristikou hry a s tím, jak on sám vidí

spojitost mezi hrou a kulturou, a proč podle něj má řada důležitých lidských činností svůj základ v herním chování.

Ve čtvrté části práce popíši Cailloisův sociologický pohled na hru. Blíže rozeberu jeho klasifikaci hry a jeho rozdělení her do čtyř kategorií na principy *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*, které ukáží na příkladech různých her. Potom vysvětlím, jak se podle Cailloise hra a kultura vzájemně ovlivňují.

V závěrečné části shrnu to, co bylo popsáno v předchozích kapitolách. Tedy to, jak jednotliví autoři na hru pohlížejí, jak popisují význam kultu a kultické hry v archaické době a jejich vliv na vývoj kultur společností. Zároveň ale postavím proti sobě jejich názory a pohledy. Protože se ne ve všem zcela shodují, ukáží, kde jsou v jejich výkladech styčné momenty, a kde se naopak rozcházejí. V závěru této části nastíním, jaký je vztah hry a kultu a jaký mají vliv na kulturu.

1. Výklad hry v pojetí Eugena Finka

1.1 Fenomén hry

Filosofové se problematikou hry dříve příliš nezabývali, jelikož v ní nenacházeli dostatek jevů ke zkoumání. Navíc v jejich očích byla velmi vzdálena vážným a důležitým věcem, o které se zajímali. Hra ve filosofii byla až donedávna odsunuta spíše na okraj lidského života a přisouzena především dětem. Vinu na tomto pohledu nesou raní filosofové a mezi nimi především Platón. Platónův pohled na hru budu rozebírat v kapitole 1.3.

Německý filozof Eugen Fink však byl toho názoru, že hra zaujímá v lidském životě velmi důležitou roli a rozhodně se nejedná o okrajový fenomén. Tvrdí, že to není jenom činnost dětí, že i dospělí si často hrají, ale u nich se jedná o hru jiného charakteru. Hry dospělých bývají složitější a často skryté, tajemné a maskované. Dospělí mohou hře zcela propadnout, což se neděje u dětí. Naopak dětská hra je nevinná, snadněji rozpoznatelná, neboť „dítě toho ví ještě málo o svodu masky.“¹

Podle Finka je hra vedle práce, lásky, boje a smrti jedním ze základních existenciálních fenoménů lidského života. Všechny tyto fenomény určují základ a podstatu lidského života, a člověk je celým člověkem jen tam, kde si hraje, kde bojuje, pracuje, miluje nebo vzdoruje smrti.² Tyto fenomény se od sebe nedají oddělit a společně vytvářejí podstatu lidského života, a právě těmito fenomény se člověk odlišuje od zvířat. Lidský život je souborem všech uvedených fenoménů a jeho jediným cílem je směřování ke štěstí. Hra ovšem mezi těmito fenomény zaujímá velmi zvláštní místo. Ostatní fenomény směřují k určitému účelu a vytvářejí určité hodnoty, ovšem hra nikoli.

Hra je charakterizována spontánním jednáním, aktivním jednáním a živoucím impulsem, přičemž nic nevytváří a nesměruje za žádným cílem.³ Lidský život je honbou za určitými cíli, které si člověk naplánoval a které ho mají učinit šťastným. „Náleží k hluboce významným paradoxům lidské existence, že v neustálé honbě za eudaimonií jí nikdy nedosáhne a že se nikdo nemůže holedbat tím, že by byl v plném smyslu před smrtí šťasten.“⁴ To však znamená, že celý lidský život je vlastně cestou vstříc smrti naplněnou uspokojováním různých potřeb.

¹ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 11

² Srv. *tamtéž*, s. 12

³ Srv. *tamtéž*, s. 14

⁴ *Tamtéž*, s. 14

Člověk je poháněn vizí budoucnosti a přítomnost chápe jako přípravu na ni. Tento rys lidského života, jenž Fink nazývá „futurismus“ a jenž je usilováním o nějaký smysl své existence a stavění si konečného cíle, je dán jen člověku, nikoli rostlinám a zvířatům. Člověk si ale nikdy nemůže být jistý tím, co má být tím správným konečným úsilím, které povede ke štěstí. „Do tohoto stylu nyní nezapadá hra tak jako každé jiné jednání. Nápadně se odchyľuje od celého tohoto futuristického rysu života.“⁵ Má za úkol přinést jisté zklidnění a odpoutání se od honby za štěstím v běžném životě. Má být jakousi odbočkou z této nelehké cesty, má být „oázou štěstí“, která přináší dočasnou úlevu od trápení života a zároveň možnost regenerovat síly. Navíc však umožňuje oprostít se od vlastního života a na chvíli se stát někým jiným. Není hnána jiným vyšším smyslem než hrou samou a nehledí do budoucnosti. Do hry každý vstupuje s čistým štítem, může se tam stát kýmkoli a dělat cokoli, aniž by se následky takového konání přenášely do skutečného života.

I když se zdá, že je hra jen jednáním, které nemá účel, není to pravda. Hra svůj účel má, jen není zapojen do futuristické honby za životním cílem. Ale pokud si člověk hraje za účelem zdokonalení se, a tedy přiblížení se ke svému zvolenému cíli, je hra porušena, protože není hrána jen pro hru samou. „Hra je základním fenoménem existence, právě tak původním a svébytným, jako je smrt, jako je láska, jako je práce a jako je moc, ale *není* s ostatními základními fenomény spjata společným pachtěním za konečným cílem. Stojí zároveň *proti* nim – aby je tím, že je zpochybňuje, přijala do sebe. Hrajeme vážnost, hrajeme opravdovost, hrajeme skutečnost, hrajeme práci a boj, hrajeme lásku a smrt. A dokonce hrajeme ještě i hru.“⁶

1.2 Základní pojmy vztahující se ke struktuře hry

V předchozí kapitole jsem popsal fenomén hry a nyní uvedu, jaké má hra podle Eugena Finka charakteristiky. Fink ve svém díle *Oáza štěstí* zmiňuje několik základních pojmů vztahujících se ke struktuře hry.

Prvními z těchto pojmů jsou radost a rozkoš ze hry, které jsou pro ni zásadní a vytvářejí *herní náladu*. Hra by bez nich nebyla možná a ve chvíli, kdy člověka opouští rozkoš ze hry, přestává si hrát. Jak píše Fink, rozkoš je rozkoší ze hry, ze samotného hraní, nikoli pouze ve hře.⁷ Nelze ji nikomu vnutit, člověk ji musí pocítit sám v sobě. Hra, pokud je hrána

⁵ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 15

⁶ *Tamtéž.*, s. 17

⁷ *Srv. tamtéž.*, s. 19

z donucení, už pak nemá povahu hry. Pokud hra hráče nebaví, není to pro něj hra a nepředstavuje pro něj potěšení. Také pokud je hra hrána za účelem zdokonalení se, například formou sportovního tréninku, nebo za účelem předvedení svých schopností anebo kdykoli, kdy hra nemá účel sama v sobě, ale člověk touto hrou sleduje určitý cíl, už také přestává být hrou v pravém slova smyslu, i když hru stále připomíná. Rozkoš ze hry má velmi podivnou podstatu, protože je mnohvrstvá a může zahrnovat různé protichůdné emoce jako je strach, radost, napětí, smutek, žal a podobně. Tyto emoce jsou se hrou neoddělitelně spjaty, ovšem jsou to emoce pouze hrané a pokud hra skončí, člověk je přestává pociťovat. „Ve hře nezažijeme přece vůbec žádné „skutečné bolesti“ – a přece prožívá prožitkem ze hry zvláštním způsobem bolest, která nás právě teď, avšak nikoli skutečně – přece jen unáší, uchvacuje, dojíká a rozrušuje.“⁸

Další pojem představuje *smysl hry*. Smysl je pro hru velmi důležitý, jelikož bez něj by se o hře mluvit nedalo. Aby člověk hru hrál, musí mít pro něj smysl. Smysl hry je uvnitř této hry a hra nemá účel mimo sebe samu. Hru nevykonáváme za jiným účelem než pouze hrát si. To však nic nemění na významu smyslu hry. „O hře můžeme mluvit teprve tam, kde se tělesným pohybům dostává schválně vytvářeného smyslu.“⁹ Beze smyslu by se pak jednalo jen o náhodný pohyb, který provozují malé děti a zvířata. Zvířata si totiž nehrají, ač určité jejich chování hrou nazýváme.

Smysl hry je podle Finka dvojitý. Jednak může jít o smysl uvnitř hry, to znamená vzájemný vztah osob a předmětů ve hře. Druhý je smysl vnější, což je smysl pro ty, kteří se ke hře rozhodují nebo ji pozorují. Diváci se totiž v některých případech do herní situace zapojují také, a tím se začleňují do herního světa.¹⁰ Jako příklad zapojení diváků můžeme uvést sportovní utkání, divadelní představení, ale i kulturní hry. Tím, že divák takovou hrou sleduje, je do hry vtažen a prožívá ji podobně jako sám hráč či sportovec. To nás přivádí ke třetímu pojmu, který Fink objasňuje, a kterým je *herní obec*. Herní obec zahrnuje každého, kdo se hry účastní. Je to otevřené společenství, do kterého může vstoupit kdokoli a ke hře se připojit. Existují sice hry, které může jedinec hrát sám, ovšem možnost přidat se ke hře je její důležitou vlastností. Počet hráčů však musí být bezpodmínečně minimálně jeden, jinak by šlo pouze o imaginární hru.

Velmi důležitou součástí struktury hry, kterou Fink popisuje, jsou *herní pravidla*, o něž se hra opírá a bez kterých by se nedala hrát. Pravidla totiž dávají hře pevné uspořádání

⁸ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 19

⁹ *Tamtéž*, s. 19

¹⁰ *Srv. tamtéž*, s. 19-20

a řád, bez nichž by vznikl chaos. Tradiční hry, například hra na honěnou, na slepou bábu nebo na schovávanou, mají většinou pravidla již ustálená a hráči je zpravidla nemění. K tradičním hrám můžeme přiřadit i kolektivní sportovní hry s pevně stanovenými pravidly napříč celým světem, jako kupříkladu fotbal, hokej či volejbal. Naproti tomu u nověji vzniklých her se pravidla teprve dotvářejí a hráči si je častěji přizpůsobují. Tradiční hry předávané mezi generacemi jsou ale kupodivu u hráčů oblíbenější, i když se u nich nedá projevit tolik fantazie. „Snad by se někdo mohl domnívat, že improvizované hry mají větší půvab, protože je zde dáno víc prostoru pro volnou fantazii, protože se zde můžeme uchýlit do vzdušné říše čistých možností, protože se zde volí vlastní vazba, poněvadž se zde může uplatnit invence a nespoutané bohatství nápadů. Avšak tak tomu nemusí nutně být. Právě vázanost na herní pravidlo, které již platí, se prožívá namnoze s plnou radostí a kladně. To je sice podivné, ukazuje se to však tak, že ve hrách, jež nám byly zůstaveny minulostí, se jedná o produkty kolektivní fantazie, o sebevazby archetypických duševních základů, toho, co je jako archetyp v základě duší. Mnohé jednoduše vypadající dětské hry jsou rudimenty nejstarších kouzelnických praktik.“¹¹ Podle Finka je také důležité, aby se na pravidlech hráči shodli na počátku hry, i když v jejím průběhu může k jejich změně dojít. Takováto změna pravidel může nastat jen ve chvíli, kdy se na nových pravidlech shodnou všichni hráči a domluví se na jejich dodržování.

Při hrách jsou také používány hračky nebo jiné pomůcky, které Fink popisuje jako *nástroje hry*. I když nejsou nutně potřebné pro všechny hry, většina her nějaké pomůcky vyžaduje, tak jako všechny ostatní lidské činnosti. Hračky se však od ostatních nástrojů odlišují tím, že nemusejí být vyrobeny člověkem. Jako hračka může posloužit i klacek nebo kámen. Hračkou se totiž může stát cokoli, čemu dáme význam ve světě hry, a co do hry začleníme. Často můžeme pozorovat chlapce, kteří si s klacký hrají jako s meči nebo puškami a děvčátka si zase s polínkem mohou hrát jako s panenkou. Dle Finka je „každá hračka zastoupením všech věcí ostatních; hraní je vždy vyrovnání se se jsoincem“¹²

Nesmírnou důležitost v herní struktuře zaujímá *svět hry*. Svět hry je prostor, ve kterém se hra odehrává. Tento pojem považuji za natolik důležitý, že mu budu věnovat celou následující kapitolu.

¹¹ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 20-21

¹² *Tamtéž*, s. 22

1. 3 Svět hry

Svět hry je dle Finka jsoucnem zvláštního druhu. Na jedné straně to není žádný skutečný svět, na straně druhé však nelze tvrdit, že by byl ničím. Svět hry je vydělen z reálného světa a z jeho prostoru a času, avšak svět hry tento reálný svět, prostor a čas potřebuje ke svému bytí. Realita je vlastně jakési plátno, na které se hra promítá, tak jako se v kině na plátno promítá film.

Svět hry je výtvozem lidské fantazie, ale opírá se také o skutečný svět. Všichni hráči a všechny předměty ve světě hry mají dvojí jsoucnost, stejně tak jako prostředí, ve kterém se hra odehrává. Zaprvé se jedná o skutečné lidi a skutečné předměty, které vidí každý, kdo na ně pohlédne. Zadruhé však ve světě hry představují něco zcela jiného, než čím jsou ve skutečnosti, neboť fantazie hráčů ve světě hry všemu přisuzuje jiné vlastnosti.

Svět hry ovšem neslouží jako závoj, který by zakrýval skutečný svět, nebo jako opona, která ho od skutečného světa odděluje. „Svět hry se nevznáší v pouhé říši myšlenek, má vždy své reálné dějiště, avšak přece jen není nikdy reálnou věcí mezi reálnými věcmi.“¹³ Každý, kdo hru pozoruje, vidí za hráči a hračkami skutečný svět, a každý hráč či divák, ať už je do hry pohroužen sebevíce, stále tuší, že existuje skutečný svět a že svět hry existuje jen v jeho mysli. Svět hry „přesto však potřebuje nutně reálné věci, aby se na nich mohl zachytit.“¹⁴ Hrající si holčička nikdy nepovažuje panenku za živé dítě ve skutečném světě, i když ve světě hry může tato panenka dítě představovat. Podobně diváci v divadle nepovažují herce na jevišti za skutečného Romea, i když ho zrovna hraje, a za Romea se nepovažuje ani sám herec. Můžeme zde hovořit o jakémsi rozštěpení člověka, neboť hrající si žije současně ve dvou dimenzích, obě si plně uvědomuje, přičemž tu herní může kdykoli opustit.

Ve hře dochází k napodobování reálného světa a jak jsem již dříve zmínil, slouží k tomu zejména hračky, které zastupují nástroje, jež lidé užívají k jiným činnostem. Dle Finka je dětská hra přípravou na dospělý život, je napodobováním činností dospělých. Děti si hrají na to, co znají ze svého okolí nebo z příběhů či pohádek, například na maminky, vojáky, piloty, hospodyňky, princezny, rytíře, prodavačky nebo piráty.

Z představy hry jako nápodoby světa vychází, jak popisuje Fink, také Platónův pohled na hru. Platón považoval hru a hraní za pouhou nápodobu světa, jako jeho odraz. Podle něj měla hra podobu pouhého zdání. Jelikož svět jako takový považoval za odraz idejí, byla hra vlastně odrazem odrazu, jeho zkrácením a zjednodušením. Svět hry nazýval zrcadlením.

¹³ Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 24

¹⁴ *Tamtéž*, s. 24

Konkrétní příklad je možno nalézt v desáté knize Ústavy. V ní Platón popisuje trojí bytnost věci a tři různé tvůrce, což dokládá na příkladu lavice. Prvním tvůrcem je bůh, který vytváří ideu lavice. Tuto ideu vytváří pouze jednu, protože kdyby jich vytvořil více, musel by stvořit ideu toho, co mají všechny lavice společné. Druhým tvůrcem je truhlář, který vyrábí konkrétní lavici. Posledním je malíř, který vytváří obraz konkrétní lavice neboli její napodobení.¹⁵

Malířův obraz je pouhé napodobení, je to zobrazení lavice tak, jak ji umělec vidí, jak se mu v určitý moment jeví, nikoli tak, jaká ve skutečnosti je, neboť nemůže zachytit její podstatu. Podobně Platón pohlížel také na básníky a básnictví. Básníky Platón kritizuje za to, že vytvářejí fiktivní světy a vydávají je za pravé. Hru považuje v podstatě za to samé, co básnictví. Ovšem to neznamená, že by básnictví a hra neměly své místo ve světě. Platón si byl vědom jejich důležitosti a přiznával jim velký význam coby prvnímu vědění o světě, vztahování se k němu a chápání věci v něm. Básnictví však považoval za něco méněcenného než filosofii, která v jeho očích představovala nejvyšší formu nazírání světa.

Je tomu ovšem skutečně tak? Má Platón pravdu, přirovnává-li hru k nápodobě a zrcadlení? Na první pohled se může zdát, že ano. Je třeba se však na tuto problematiku podívat zblízka. Dle Finka je pravda, že zrcadlový odraz stejně jako svět hry nepřekrývá realitu a za odrazem lze vidět vodní hladinu, okno nebo zrcadlo. Stejně tak je pravda, že jak svět hry, tak i zrcadlový odraz mají společné to, že jsou ireálné. Ovšem zrcadlení a svět hry mají i dvě zásadní odlišnosti. Zaprvé člověk může dle vlastní libosti do světa hry vstupovat a opět z něj vycházet a v tomto světě hry se může volně pohybovat, avšak do zrcadlového světa vstoupit nemůže. Zadruhé zrcadlový odraz je pevně spjat s odráženým předmětem. To znamená, že v zrcadlovém odraze se odráží pouze předměty a lidé stojící poblíž a odraz přesně odpovídá tomu, jak tyto věci před zrcadlovou plochou stojí. Odraz v zrcadle nemůžeme změnit, aniž bychom změnili jeho reálnou předlohu. Herní svět však takto nefunguje a nápodoba reálné činnosti ve světě hry se může odehrávat jinde nebo jindy než její předloha. Navíc ne každá činnost odehrávající se ve světě hry musí mít svoji předlohu a svůj ekvivalent v reálném světě a nejedná se tedy o dokonalé zrcadlení.

Dle Finka může mít nápodoba několik stupňů a pohybuje se mezi zrcadlením, interpretací a symbolem. Zrcadlový odraz je vázán na předlohu, od které nejde oddělit a bez níž nemůže vzniknout. Dále máme obraz nebo fotografii. Ty sice závisí na předloze, kterou zobrazují, ovšem po svém zhotovení pak existují nezávisle na předloze a tuto předlohu zachycují

¹⁵ Srv. Platón, *Ústava*, 597b-e

v určité chvíli. Přestává se pak jednat o čisté zrcadlení a jde spíše o interpretaci zobrazeného. Posledním stupněm nápodoby je *symbol*¹⁶. Symbol, jak popisuje Fink, musí být něčím doplněn a na toto doplnění čeká. Pokud k doplnění nedojde, nemůže být symbolem. Podle Finka je původní symbol doplněním jsoucná ve světě celkem celého světa. „Symbolem se stává jsoucná, konečná věc, kdykoli je „docelena“ celkem světa, kdykoli se v ní vyjevuje a vyzařuje z ní veškerenstvo, kdykoli se stává reprezentantem univerza – tedy jakmile se konečně zprůhlední ve své nitrosvětčnosti a dovolí jakoby nahlédnout do vládnoucí moci, která jím proudí, ustavuje je a opět zahlazuje.“¹⁷ To znamená, že v určitém jsoucnu ve světě probleskne celek světa. Všechna jsoucná jsou jen zlomky uvnitř jednoho celku. „Bytí, pokud přísluší konečným věcem, je bytí rozmanitě rozlomené a omezené, je fragmentární, zlomkovité, rozpolcené a roztříštěné.“¹⁸ Svět všechna tato jsoucná do sebe pojímá, avšak není jejich souhrnem nebo součtem. Každé jednotlivé jsoucná se však může stát symbolem bytí světa a svět je může docelit a dát jim smysl. Toto symbolické scelení hraje důležitou roli v bytí kultu a samotný kult je plný symbolů a různých odkazů.

Hra má dle Finka spíše povahu interpretace než přesného zrcadlení. Nejedná se o pouhou imitaci reálného světa, ale o symbol a symbolickou činnost. Zrcadlový odraz je již hotový obraz, zatímco hra je tvoření v oblasti zdání. Hra sice nic reálného nevytváří, ale z její podstaty se o proces tvoření jedná. To ale neznamená, že toto tvoření, i když se odehrává v oblasti zdání, není reálné a nedá se nazvat tvořením. Mysl hrajícího si člověka a kouzlo hry totiž skutečně tvoří svět.

Platónova interpretace hry je tedy do určité míry pravdivá. Hra se skutečně dá vnímat jako pouhá nápodoba světa, ovšem tímto způsobem je hra zbavována svého kouzla a své nejniternejší podstaty. Takto na svět hry pohlíží někdo, kdo si nehraje, a pohlíží na ni tedy optikou „odkouzlení“. Tento výklad se zaměřuje pouze na vedlejší rysy světa hry a jeho základní rysy i jeho podstata mu unikají. Jinak tomu ovšem ani být nemůže, neboť hra se nedá nahlížet objektivně. Ve chvíli, kdy si člověk nehraje, na něj kouzlo hry nepůsobí a nemůže tedy na hru pohlížet „okouzleně“. Pokud si však začne hrát a je hrou „okouzlen“, do hry se ponoří a už ji pak tedy nemůže zkoumat.

¹⁶ Slovo *symbol* pochází z řeckého SYMBALLEIN, což znamená skládat dohromady. Původně označoval dva střepy jedné nádoby nebo úlomky jedné mince, které si dávali přátelé na připomínku svého přátelství, a které se daly spojit dohromady. Slovo SYMBALLEIN je odvozeno od SYMBOLON, což znamená zlomek. Částí symbolu, jedné poloviny tohoto střepu či této mince, se říká SYMBOLA. Příkladem SYMBOLY může být muž nebo žena, kteří jsou jednou částí celku a hledají svoji druhou polovinu. Srv. Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 136

¹⁷ *Tamtéž*, s. 155

¹⁸ *Tamtéž*, s. 137

2. Kult jako základ prvních her podle Eugena Finka

2. 1 Definice kultu a jeho rysy

Kult je způsob, kterým se *archaický člověk*¹⁹ vztahoval ke světu kolem sebe, když nerozuměl a nechápal, jak tento svět funguje. Vytvořil si proto svět plný symbolů, neviditelných bytostí a kouzel. Člověk se těchto bytostí obával, a proto dal vzniknout kultu, aby se k nim mohl vztahovat a naklonit si je. Kult se vyznačuje důrazem na smysly a má blíže k přírodě.

Jak a proč kult vůbec vznikl? Podle Finka to bylo z toho důvodu, že svět začal ztrácet své kouzlo. Na počátku, kdy se z pračlověka vyvinul člověk, bylo pro něj vše nové a neznámé. V každé věci a každém zvířeti, v každém jsoucnu mohl člověk zahlédnout celek světa. „Existoval-li kdysi v šerém rozbřesku lidského rodu nějaký Zlatý věk, *neměl žádný kult*, protože všechny věci ještě měly hloubku světa, protože na každém stéblu trávy ležel odlesk nejvzdálenějších hvězd a všechno bylo plné bohů.“²⁰ Pak se však tyto věci okoukaly, člověk si vytvořil zvyky a svět mu zevšedněl. Aby tomu člověk zabránil, a aby si připomenul původní kouzlo světa, vytvořil si kult a některé předměty oddělil od každodennosti tím, že je povýšil na symboly kultu. „Kult povýšil běžné věci tím, že každé z nich dal posvěcení a kultickou významnost. Kult je tedy pokusem o obnovení původního světla světa, osvěčujícího všechny individualizované, konečné věci.“²¹

To znamená, že kultické symboly byly odděleny od všedních předmětů, ovšem tyto symboly nejsou jediným příkladem toho, jak kult odděloval každodennost od posvátného. Stejným způsobem oddělil např. horu, háj, chrám nebo část města od zbytku světa a prohlásil je za posvátnou půdu, na které se určité činnosti nesmějí provádět a určité činnosti se smějí provádět zase jenom tam. Oddělování však probíhá i uvnitř společnosti, ve které jsou kněží a šamani odděleni od jejího zbytku. „Kněz, který obětuje a světí, je sám obětován a posvěcen – je vydělen z masy obyčejných lidí, kterými zmítají vášně a žádosti. A je rovněž vydělen pro ně – jako je vymezená chrámová půda vyšetřena jako místo božské epifanie *pro* okolní zemi. Právě proto, že uprostřed polí, kde se lidé starají o obživu, anebo uprostřed domů,

¹⁹ Eugen Fink užívá pojem *archaický člověk*, z čehož by mohlo vyznít, že dnes už se s kulty nelze setkat a jsou pouze historickým jevem. Tak tomu však není a stále ještě existují společnosti žijící kultickým způsobem, ve kterých kultická hra hraje důležitou roli. Jedná se převážně o původní obyvatele Afriky a Jižní Ameriky žijící v izolaci od civilizace. Určité části původního kultu však přežívají též v Asii ve společnostech, které se již částečně civilizovaly.

²⁰ Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 147

²¹ *Tamtéž*, s. 148

v nichž bydlí, plodí a umírají, zůstává volný prostor, prostor, který je nadán zvláštním významem, jenž jej vyzdvihuje nad všechna obyčejná místa, právě proto může tato prázdná část prostoru fungovat jako to, co posvěcuje všechna místa v krajině či městě. Pak zastupuje všechny ostatní prostory, zastává jejich místo, působí zástupně. Stejně tak je i kněz zástupcem svých bližních; ujímá se vztahu ke svatému a z tohoto vztahování působí na život svých soukmenovců. Posvátné kultovní předměty, chrámový okrsek, kněz, oltář a kalich, obětní beránek anebo posvěcený chléb, dohromady zastupují všechny věci neposvátné: lidský dům, stůl lidské krmě, víno, které člověk pije a chléb, který jí. Kultické posvěcení liší posvátné a profánní věci, aby profánní posvěcovalo. Kult musí nejprve vymanit a vytrhnout určitou oblast z všeobecně panujících zvyků našeho života, oddělit ji a vymezit proti všednodennosti, aby z takto povýšeného posvěceného místa mohl prostupovat všednodenností.²² Protože bohové a lidé byli od sebe vzdáleni, potřebovali mezi sebou prostředníky, jimiž byli právě kněží.

Jak Fink uvádí dále, způsob, jakým se člověk kultické doby vztahoval ke světu, ve kterém žil, byl zásadně odlišný od způsobu, jak na svět pohlíží člověk moderní doby. Moderní člověk totiž myslí v pojmech, kdežto člověk žijící kultem přemýšlí v obrazech, a to v mytických obrazech. Mytický obraz není jen čistá odlika, takový obraz v sobě ukrývá určitý smysl. Tento obraz ani nemusí být podoben zobrazovanému. „Tyto mytické obrazy jsou samy původní zkušenosti, nejsou to dodatečné kopie zakoušeného.“²³ Skryté významy může mít téměř cokoli, může to být lidské chování, slovo, lidský výtvar nebo i něco, co můžeme najít v přírodě. Pro člověka, který v kultu žije, jsou tyto významy a tato podobenství jasná, neboť svět vnímá jinak než dnešní člověk. Ovšem člověk moderní doby by tyto významy a tato podobenství vidět nedokázal, ač by se snažil sebevíce. Význam mytické věci je totožný s tím, čím tato věc je a k čemu poukazuje. Je totožná se svým významem, který do ní vložili bohové. To znamená, že pokud je nějaké zvíře či rostlina například symbolem určitého boha, pak je tento symbol i tímto samotným bohem.

Důležitou úlohu v kultu zaujímají bohové a démoni. Odkud se však vzali? To Fink vysvětluje setkáním se se smrtí. Lidé nedokázali pochopit, jak je možné, že jejich bližní umírají a zanechávají po sobě jen tělo. Toto tělo vypadá jako zesnulý, avšak zesnulý to již není, již nemůže vstát ani promluvit. Tato nejistota způsobila, že bytí zemřelého bylo nejasné. Aby se s touto dvojakostí dokázali vypořádat, vymysleli si duchy a demony, kteří jsou neviditelní a kteří na ně dohlížejí nebo jim ubližují. „Mrtvý je nedosažitelný láskou živých;

²² Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 148–149

²³ *Tamtéž*, s. 158

tato láska nemůže být opětována, může pouze uchovávat a ctít památku. Ale mrtvý přichází v noci ve snu. Má zjevně jinou formu bytí, jež je pro nás záhadná a současně nám vnuká útěchu. Tento zvláštní způsob bytí mrtvého, jenž je čas od času nepochopitelným způsobem „přítomen mezi námi“, jenž proniká do země živých, je – možná – původním modelem všech démonů.²⁴ Lidé si kdysi představovali, že v přírodě se nacházejí neviditelní démoni, kteří člověka pozorují a hrají si s ním. Těmito duchy a démony vysvětlovali i případy, kdy měli pocit, že je někdo pozoruje, aniž by sami někoho viděli. Démony ani duchy totiž nebylo možné vidět, jelikož se maskovali ve světě a mohli na sebe vzít jakoukoli podobu, kupříkladu podobu trsu trávy, stromu, mořské vlny, oblaku nebo se mohli vtělit do člověka a na svět hledět jeho očima. Svoji podobu mohli kdykoli a jakkoli měnit. Jak démoni, tak i duchové byli nebezpeční a vysoce náladoví, a kult vznikl jako obrana proti nim.²⁵ V rámci rituálů lidé tyto démony a duchy uctívali a obětovali jim, aby si je naklonili na svoji stranu.

Ve Finkově knize *Hra jako symbol světa* se dále můžeme dočíst, že démoni se postupem času rozdělili na dobré a zlé, poté získali specializaci ohledně sféry své působnosti a tím se změnili v bohy, jichž byl pouze omezený počet. Postupem času se tito bohové začali seskupovat, jejich počet se zmenšoval, až zůstal jen jeden všemocný Bůh.²⁶ Zároveň se zmenšováním počtu bohů docházelo také k ubývání významu kultu. S tím, jak se jednotliví bohové stmelovali v jednu bytost, kult zevšedněl, a stal se z něj pouhý zvyk, součást tradice. To, co bylo dříve vážnou kultickou hrou, začalo pomalu přecházet do nevinných dětských her. Takovéto zprofanování kultu otevřelo cestu filosofii a rozumu k tomu, aby začaly celistvost kultu pomalu nahlodávat, až se kult celý sesypal a ztratil svůj vliv. Filosofie se musela s kultem nějakým způsobem vypořádat, neboť filosofické myšlení je s kultickým v rozporu. Kult uvažuje v obrazech, jak bylo již popsáno výše, zatímco filosofie přemýšlí v pojmech a důraz klade na rozum. Pro filosofy je Bůh nejvyšší jsooucn, které je neskonale dobré a neskonale rozumné, zatímco v mytické čili kultické době byli bohové svévolné bytosti, které se řídily spíše svými rozmary než rozumem.

2. 2 Význam hry a masky v kultu,

Hra byla v kultickém světě velmi důležitá a celý kult charakterizovala, což je vidět na ceremoniálech a náboženských slavnostech. Při těchto slavnostech se scházela celá

²⁴ Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s.165

²⁵ Srv. *tamtéž*, s. 164-165

²⁶ Srv. *tamtéž*, s. 173-174

společnost a současně při ní byli přítomni i bohové v tom smyslu, že byli kultickou hrou zpodobňováni. Tím se posilovalo pouto mezi lidmi ve společnosti navzájem a zároveň se posilovalo pouto mezi lidmi a bohy. Celé slavnosti se obvykle nesly ve vážném a pochmurném duchu a bylo zde zřetelně vidět, že bohové mají nad lidmi nadvládu a lidé jsou zcela podmanění jejich rozmarům.

Důležitou součástí kultických slavností byly masky. Maska je jedním z prvních předmětů kultu a všechny první hry se s maskou hrály. Byla vytvořena za účelem vypořádání se s démony. Pomocí masky se člověk skrýval, čímž se částečně stavěl na roveň démonům a jejich schopnostem skrývání. Tím měl člověk alespoň zdánlivou účast na moci démonů a mohl se jim svou mocí přiblížit. Maska plnila taktéž jiný účel. Její pomocí se člověk dočasně stal démonem. Do takové masky, kterou si člověk nasadil, se vtělil démon, jehož tato maska zpodobňovala. Ovšem sám člověk v něm nezmizel, pouze se stal dvojznačným. Byl to stále ten samý člověk, i když byl současně démonem. Maska mu však dodávala odvalu a ostatními byl pak považován za samotnou démonickou bytost.

Hra doby kultu je odlišná od her pozdější doby. Na rozdíl od nich nemá charakter uvolnění a nezávaznosti. Kultické hry jsou vážné, plné úcty a strachu. Archaičtí lidé si byli vědomi toho, že hra není skutečnost. To jí však na důležitosti neubíralo, naopak tím získávala důležitost ještě větší. „Studium archaického kultu skýtá význačnou možnost pochopit „neskutečnost“, která patří ke světu hry, jako poukaz k vyššímu, nikoli menšímu způsobu bytí ve srovnání s bytím každodenně zakoušených věcí.“²⁷ Hru totiž lidé nepovažovali za neskutečno, za pouhý odraz světa, naopak pro ně byla hra nadskutečnem. Kultická hra byla vlastně symbolem světa, zpřítomňovala mu moc vládnoucí světu a dovolovala mu s touto mocí komunikovat. Svět mu pomocí rituálů zpřítomňovala a ukazovala mu jeho místo a místo všech věcí ve světě. Pro člověka žijícího v kultu byla tedy hra v samém středu jeho života i života jeho společnosti.

Jak jsem již zmínil, v kultických hrách se vždy používaly masky a převleky a maska byla jedním z nejdůležitějších symbolů kultu. Nebyl to tedy obyčejný předmět jako například zbraň nebo nástroj. Maska neměla přesnou podobu démona, jehož měla představovat. Vlastně ji ani mít nemohla, protože člověk démony v jejich fyzické podobě neviděl, a tudíž vzhled démona vycházel pouze z jeho představ. To však nehraje žádnou roli, jelikož jak jsem popsal v kapitole 1.3, symboly nemusí ani v nejmenším připomínat to, co mají představovat, a o kultických symbolech to platí dvojnásob.

²⁷ Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 175

Fink dále popisuje, že maska musela být dle zvyklostí vyrobena specifickým způsobem a z přesně určeného materiálu, aby byla účinná a fungovala. Na výrobu masky byly kladeny jiné nároky než na výrobu profánních předmětů jako například kladiva nebo oštěpu. Masky nebyly v žádném případě určeny dětem jako hračky a k jejímu používání existovala přísná pravidla, která musela být dodržována proto, aby maska měla správný účinek. Pokud by s ní bylo zacházeno nesprávně, mohlo by se stát, že by démon toho, kdo si ji nasadil, posedl navždy nebo by ho mohl i zabít. Masky sama o sobě ale magickou moc neměly. Ani člověk nebyl nadaný magickou mocí. Magickou moc měli pouze démoni. Ovšem ve chvíli, kdy si člověk nasadil masku, stal se kouzelným a získal démonické schopnosti, a to až do té doby, než si ji opět sejmul. Kouzlo ale neposkytoval ani člověk ani maska, tu dodávala pouze moc démona.

Masky také využívali šamani ke komunikaci s démony a bohy. Šaman, který si nasadil masku, se stal jedním z démonů a mohl s nimi komunikovat. Ovšem to nebyl jediný způsob, jakými šamani s démony a bohy rozmlouvali. Archaičtí lidé věřili, že z pozice části lze působit na celek. Šamani prováděli rituály s určitými úkony, aby bohy přiměli k té samé činnosti ve velkém. Věřili, že když v kultických hrách dokáží zpřítomňovat svět a naznačit jeho běh, je možné tento postup také obrátit a drobnou symbolickou činností vyvolat ten samý jev i ve velkém celku. To znamená, že když chtěli šamani přimět démony, aby například začalo pršet, začali po zemi rozlévat vodu, což doprovázeli tanci a zaklínadly. Věřili, že démoni je poté vyslyší a déšť sešlou.

V podobném smyslu se o šamanství můžeme dočíst i u Rogera Cailloise, který popisuje další šamanské obřadní praktiky. Například to, že si šaman oblékne masku zvířete, dostane se do transu například pomocí omamných látek nebo určitých zvuků a pak putuje světem duchů a současně přihlížejícím vypráví a předvádí to, co na onom světě vidí.²⁸ Šaman byl tedy nepochybně nejdůležitějším člověkem ve společnosti, a to z toho důvodu, že propojoval život kmene s vyšší říší démonů a umožňoval lidem komunikovat s mocí, která ovládá svět.

Kultické vědění bylo první formou vědění, které měl člověk o světě a které bylo kněžimi a šamany bedlivě střeženo. Původně bylo předáváno ústně jen mezi kněžimi a později ho kněží zapisovali do tajných spisů. To znamenalo, že jedině, co obyčejný člověk z kultury znal, byly obřady a hry.

²⁸ Srv., Caillois, R., *Hry a lidé: Masky a závrat'*, s. 105–107

2. 3 Dvojitá podoba hry v kultu

Musím se zde též zmínit o tom, že kultická hra má podle Finka dvojitou povahu. S touto dvojitou povahou hry souvisí i různý způsob, jakým se ke světu vztahují lidé, a jakým bohové a démoni. Jak píše Fink v eseji *Oáza štěstí*: „Hra v sobě může skrývat jasný apollinský moment svobodné svébytnosti, ale také temný dionýský moment panického zřeknutí se sebe sama.“²⁹

S dvojitou povahou hry tedy souvisí dva pojmy, a to *dionýský* a *apollinský princip*. Tyto dva pojmy zavádí Nietzsche ve svém díle *Zrození tragédie z ducha hudby* a označuje jimi dva různé způsoby umělecké tvořivosti, které byly známy v antickém Řecku. Apollinský princip pojmenoval podle Apollóna, boha věšteb a umění. Projevoval se v hmatatelném umění, jako je sochařství nebo malířství, ale i v epických textech. Ve výtvarném umění kladl důraz na krásu a uměřenost, v hudbě a básnictví pak na rytmičnost. Apollinský princip užíval rozum a odděloval člověka od přírody.

Na druhé straně stojí princip dionýský, pojmenovaný podle boha vína Dionýsa. Dionýský princip je hravý a živelný, blízká je mu přirozenost, spontánnost, bezstarostnost a uvolněnost. Spadá pod něj vedle lyrického básnictví také divoká hudba a tanec, tedy umění, které vnímáme spíše intuitivně a necháváme se jím strhnout. Dionýské chování se tedy vyznačuje nenuceností, opojením a dočasným pozbytím smyslů, a člověk se pomocí takovéto hry přibližuje své přirozenosti a tím pádem i přírodě.

Podobné rozdělení podle těchto dvou principů Eugen Fink používá i u hry. Na jedné straně stojí hra tvořivá odpovídající *apollinskému principu*. Ta se vyznačuje tím, že hráčova fantazie se projevuje při utváření hry. Jedná se o hru, ve které je člověku umožněno svobodně rozhodovat o jejím průběhu. Proti tomu máme hru, která odpovídá *dionýskému principu* a která člověka pohltí a vtáhne do děje. Člověk se na chvíli plně propadne do světa hry a ztrácí pojem o okolním světě a často i vědomí sebe sama. Potom je jen unášen hrou, kterou hraje.

Nejdříve se podle těchto dvou principů podíváme na lidskou hru a lidský pohled na svět. Člověk se o sebe musí starat, musí vynakládat určité úsilí, aby se uživil a aby přežil. Tvoří a vládne pomocí práce. Ke světu se vztahuje tím, že ho vidí a svým pohledem si ho přivlastňuje. Lidská kultická hra je uctívá, hrána s posvátnou vážností a má pochmurný nádech. Lidé jsou do jejího děje vtaženi, tímto děním okouzleni a na čas ztrácejí pojem o skutečném světě. Totéž můžeme říci i o šamanech, kteří po nasazení obřadní masky zapomínají

²⁹ Fink E., *Oáza štěstí*, s. 25

na svoji realitu a plně se odevzdají svým prožitkům ve sféře nadpřirozena. O lidské kultické hře tedy můžeme říci, že se jedná o hru řídicí se *dionýským principem*. Člověk se do této hry ponoří a dočasně ztrácí svoji identitu. To je způsobeno také tím, že se cítí být vůči bohům podřízený a bezmocný.

Hra démonů a bohů, jak píše Fink v knize *Hra jako symbol světa*, je od té lidské odlišná. Jejich hra je plná svobody a nevázanosti, protože na lidi nemusejí brát ohled, jelikož je k ničemu nepotřebují a lidé jsou pro ně jen hračkou v jejich hře. Nepotřebují ani jejich obětiny, neboť se jimi neživí. Lidé jsou pro bohy jen jakýmsi loutkami, s nimiž hrají své divadlo. Bohové se nemusejí starat o své přežití, jelikož jsou nesmrtelní a nic hmotného ke svému bytí nevyžadují. To jim uvolňuje ruce k tomu, aby s lidmi mohli nakládat dle vlastní libosti. Stejně tak i člověk může při svobodné hře zacházet s hračkou libovolně. Pro své pobavení ji může i zničit, a to díky tomu, že jakékoli nedostatky takto rozbité hračky lze jejím promítnutím do světa hry a doplněním herním kouzlem odstranit. Této povaze hry však neodpovídá lidská kultická hra, takto si v kultu hrají pouze bohové. Ve hrách, které jsou od kultu odděleny, můžeme podobné principy najít u některých dětských her. Někdy dítě záměrně zboří věž postavenou z kostek nebo svévolně zničí svoji hračku.

Na rozdíl od lidské hry se hra bohů odehrává nikoli v ireálném světě, nýbrž v reálném světě lidí. Tvoření bohů v této hře pak tvoří náš skutečný svět, ve kterém žijeme. Člověk si hraje jen občas, protože velkou část svého času věnuje svým povinnostem a pachtěním se za svými cíli. Život bohů je oproti tomu celý naplněn jen hrou, prací a vládou. Hra, práce a vláda je pro bohy jedno a totéž, neboť božská práce je snadná a nevyžaduje úsilí, a tím pádem má charakter hry. Způsob, jakým bohové a démoni tvoří a jakým vládou světu, se tedy od toho lidského liší v jedné zásadní věci. Pro bohy a demony to totiž není práce, ale hra. Díky svým kouzlům mohou toto tvoření provádět nenuceně a bez jakékoli námahy. Cokoli, co tyto bytosti provádějí, připomíná hru. Se světem a věcmi uvnitř světa si hrají. Jedná se o hřiště, jež jim je vydáno na milost a nemilost a na kterém si mohou dělat, co se jim líbí. Jejich vládě nemá cenu se vzpouzet, protože kohokoli, kdo se protiví jejich moci, srazí k zemi bez lítosti a sebemenších obtíží. Bohové a lidé jsou si však v mnoha ohledech podobní. Obojí jsou jsoucná, která se ke světu vztahují a poznávají ho. Rovněž obojí jsou myslící a tvořící bytosti, i když každá v jiném smyslu. Bohové tvoří a řídí svět kolem nás a vytvářejí prostředky, z nichž pak lidé vyrábějí různé věci.

Myšlenka na moc bohů a na nemožnost vzepřít se jim byla pro člověka deprimující. Protože se jim nemohl vyrovnat svojí lidskou silou, vytvořil si kultické hry. „S demony nelze bojovat a jejich odpor nelze zlomit prací. Ale právě ta činnost, kterou většinou chápeme jako

nejméně vážnou a které běžně nepřipisujeme žádnou sílu, totiž hra, se stává jedinou možností člověka, jak působit proti kouzelné moci démonů anebo je obměkčovat v jejich nepřátelském zaujetí.³⁰ Aby se lidé lépe vyrovnali s faktem, že se bohům nemohou rovnat, postavili ve své mytologii bohy do pozice jakýchsi prapůvodních rodičů a sebe do pozice jejich dětí.

2. 4 Hra světa

Finkův výklad pojetí hry nemůžu zakončit, aniž bych alespoň krátce nezmínil pojem *hra světa*, který byl nejprve naznačen v jeho eseji *Oáza štěstí* a jenž je hlavním tématem jeho díla *Hra jako symbol světa*, přičemž výklad o kultu a kultické hře zde slouží vlastně jako úvod a nastínění pohledu na svět jako na „hru bez hráče“. Ovšem Fink nebyl prvním filosofem, který na svět pohlížel jako na hru. Například už řecký filosof Hérakleitos, jímž byl Fink inspirován, se podobnou myšlenkou zabýval a přirovnával svět ke hře malého chlapce posouvajícího kamínky.

Člověk, jak píše Fink, se svou hrou přibližuje k herní podstatě světa a svět v této hře napodobuje. Člověk je jsoucno jiného druhu než všechna ostatní jsoucna, protože jako jedinému jsoucnu mu záleží na jeho bytí a vztahuje se sám k sobě. Také je jediným jsoucnem, které se vztahuje ke světu a jiným jsoucňům. Věci se mu dávají k dispozici a on sám si je tak může přivlastnit. Člověk je dvojitý podstaty, na jednu stranu patří tak jako ostatní živočichové do smyslového světa a na druhou stranu patří do neviditelného světa duchovního. Bytí člověka je určeno právě touto roz dvojeností.

Hra jako lidský fenomén náleží lidem, je však lidská hra i světská? K tomu, abychom na tuto otázku mohli odpovědět, je potřeba definovat přívlastek „světská“, který může mít dle Finka čtyři významy. Zaprvé se tímto slovem dá označit vše na světě. Hra v tomto případě světská je, protože jde o konání jsoucna ve světě, konkrétně o lidskou činnost. Druhý význam znamená způsob vládnutí světa. Hra by pak podle toho světská nebyla, protože ji provádějí jsoucna uvnitř světa. Třetí význam popisuje rozumějící bytí na světě, bytí člověka. V tomto případě hru jako světskou chápat lze, ovšem pouze v případě, že je v ní obsaženo rozumějící otevření se našemu pobývání ve světě. Ve hře se nám totiž mohou otevírat jiné dimenze bytí. Světskost ve čtvrtém významu znamená propadnutí smyslům, a i zde se jedná o světské jsoucno. Hra se totiž vyznačuje bezstarostností a slastí ze života.³¹

³⁰ Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 153

³¹ Srv. *tamtéž*, s. 240-244

Hru však přece jen lze vnímat jako *symbol světa*. Pohyb světa totiž nemá smysl sám v sobě, smysl dostávají až věci ve světě. Svět navíc nikam nesměřuje. Svět jako takový nelze nikdy poznat, nemůžeme ho popsat ani pochopit, protože jakýkoli pokus o jeho popsání a pochopení vychází z něho samého a z pozice pouhé části nikdy není možné chápat celek. Se hrou světa se nemůžeme ve světě setkat a ani ji nemůžeme pochopit, lze si ji však snadno představit v pohybu věcí ve světě, v jejich vznikání a zanikání. Fink k tomu říká, že „hra se stává „kosmickou metaforou“ veškerého vyjevování a mizení jsoících věcí v časo-prostoru světa.“³² Takováto hra ovšem nemůže mít hráče, neboť hráčem by muselo být nějaké jsoicno. Nemá ani rys neskutečnosti tak jako hra lidská, protože tato hra naopak vytváří vše jsoící. Svět sám není jsoicno ani souhrn všech jsoicen, je to tok času a pohyby jsoicen světa, je to prostor, který dává vznikat i zanikat věcem, je to prostor, ve kterém se jsoicna člověku jeví.

³² Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 77

3. Johan Huizinga, jeho pojetí kultu a hry

3. 1 Charakteristika hry

Ještě před Eugenem Finkem se tematikou hry zabýval nizozemský kulturní historik Johan Huizinga, a to spíše z pohledu sociologie a lingvistiky, zatímco Finkův pohled byl filosofický. Huizinga ve svém stěžejním díle *Homo ludens: O původu kultury ve hře* z roku 1938 používá termín *homo ludens*, jenž bychom mohli přeložit jako „hrající si člověk“. Staví ho zde na roveň zavedenému pojmu *homo faber*, což znamená „člověk tvořící“. Zdůvodňuje to tím, že hra i tvoření jsou stejně důležitými fenomény lidského života.

Jakoukoli hru Huizinga považuje za svobodnou a tvořivou činnost. Svoboda je pro hru přirozená a bez svobody hra nemůže být. Hráč se proto musí ke hře svobodně rozhodnout. To znamená, že nikdo nemůže být ke hře donucen, protože hra z donucení už nepřináší potěšení a není svobodná. „Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry.“³³ Ve svobodě hry je právě její velké lákadlo. Tato svoboda může mít zdánlivě své výjimky. Jen zdánlivě si zvířata a malé děti nehrají ze svobodného rozhodnutí, ale na popud svých instinktů. „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.“³⁴

Huizinga poukazuje na to, že hra není obyčejný život, neboť z běžného světa je vydělena místem a časem. Hra se odehrává na ohraničeném místě, na hřišti nebo podiu, které je odděleno od zbytku světa. Hra má také svůj čas, ve kterém probíhá. Probíhá jen v tomto čase a prostoru, a běžný život je zde dočasně přerušen. Už i pro malé dítě je snadné odlišit hru od skutečného života, i když ji prožívá stejně skutečně a se vši vážností jako opravdový život. Časové ohraničení hry také znamená, že si ji po jejím skončení můžeme uchovat v paměti a kdykoli zopakovat. „*Tato možnost opakování je jednou z nejpodstatnějších vlastností hry.*“³⁵

Hru dále charakterizují pravidla a řád. Pravidla jsou ve hře přesně určena a platí pouze v rámci této hry a pouze v prostoru a v čase pro ni vymezeném. Pokud chce člověk hru hrát,

³³ Huizinga, J. *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, str. 14–15

³⁴ *Tamtéž*, s. 15

³⁵ *Tamtéž*, s. 17

musí pravidla bez diskuze dodržovat a nesmí je porušovat ani o nich pochybovat. Pravidla si nelze zvnitřnit ani je přenést do běžného života mimo hru. Platí jen v rámci té konkrétní hry, pro kterou jsou určena. Pokud by neexistovala, hra by neměla smysl. Pravidla dávají hře řád a kdo je nedodržuje, ten tento řád narušuje a tím narušuje i svět hry, ale hra pokračuje dál, dokud není odhalen. Pokud pravidla někdo otevřeně zpochybňuje a záměrně porušuje, hru kazí a hra končí. Člověk se pak ocitne zase v obyčejném světě. „Kazít 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.“³⁶ Ten, kdo hru kazí, bývá obvykle ze hry ostatními hráči vyloučen. Často se stává, že takovýto vyloučený hráč může vymyslet hru novou s novými pravidly.³⁷

S tím, co bylo uvedeno, souvisí pojem *svět hry*, který v prostoru a v čase určeném ke hře nahrazuje svět reálný a ve kterém platí pravidla hry, přičemž běžná pravidla reálného života jsou dočasně zrušena. „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. (...) I ve vyspělých kulturách můžeme nalézt četné stopy toho, že po dobu velkých posvátných her dočasně ustane obvyklý život společnosti.“³⁸ Svět hry je svět fantazie, do kterého se při hře přenášíme a který hraním tvoříme. Tento svět hře přidává na tajemnosti. Vyznačuje se okouzleností a vtípem. Pro hru je typické přestrojování, používání masek nebo jiné zakrývání skutečné podoby. V přestrojení člověk přestává žít svůj skutečný život a stává se někým jiným, i když si stále uvědomuje, kým ve skutečnosti je.

Hra má dle Huizingy ještě jeden rys, kterým je *napětí*. Napětí je nedílnou součástí hry a bez napětí by hra přišla o část svého kouzla. Pokud by bylo už předem rozhodnuto o výsledky hry, napětí by se z ní vytratilo a nepřinášela by potěšení. „*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“. (...) 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, odvahu, schopnost vydržet, a zároveň jeho

³⁶ Huizinga, J. *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 18

³⁷ *Srv. tamtéž*, s. 18-19

³⁸ *Tamtéž*, s. 19

síly duševní, neboť při veškerém úsilí o vítězství ve hře musí zachovat předepsané hranice dovoleného.³⁹

Hra zaujímá v životě člověka důležitou roli a člověk se jí může věnovat i s posvátnou vážností, i když na první pohled se může jevit, že tomu tak není. Huizinga píše, že „v našem povědomí je hra protějškem vážnosti.“⁴⁰ Dále uvádí, že pokud bychom chtěli hru posuzovat podle dalších protikladů, které v životě užíváme, jako je dobro – zlo, moudrost – bláznovství nebo pravda – nepravda, pak k žádnému uspokojivému výsledku nedojdeme, protože hra se nám vyjeví jako samostatná lidská činnost nezasahující do běžného života a příměry, které v běžném životě používáme, u hry uplatnit nemůžeme.⁴¹

3. 2 Hra a kult, vznik kultury ze hry

Poté, co jsme si ujasnili Huizingovy základní charakteristiky hry, se můžeme pustit do výkladu o kultu, který měl podle Huizingy též herní rysy. Na rozdíl od Finka tvrdí, že hra tu byla již před lidmi v podobě nejrůznějších her zvířat. U lidí byla zpočátku hrou každá jejich činnost, ať už to byla výroba nástrojů nebo obstarávání jídla a lov. Tím, jak se lidský druh vyvíjel, vyvíjela se i lidská hra. Huizinga tvrdí, že „kult se narouboval na hru, ale hra sama byla prvotní.“⁴² Z lidské hravosti posléze vznikla kultura a jako součást kultury vznikl současně i kult. Dle Huizingy jsou kultické obřady hry v čisté podobě. Kult je stejně jako hra oddělen od obyčejného života a odehrává se v časově a prostorově ohraničeném místě. Provází jej okouzlení. Z formálního hlediska má kultický obřad všechny charakteristiky hry a posvátné akty jsou její nejčistší podobou.

V předchozí kapitole jsem se zmínil o vážnosti hry. „Kult je nejvyšší a nejposvátnější vážností.“⁴³ Když jsou kult a náboženství nejvážnějšími činnostmi v životě člověka v raných společnostech, lze je skutečně považovat za hru? Huizinga k tomu uvádí, že samozřejmě lze, ale vystavuje nás to nebezpečí. Pokud bychom totiž pod označení „hra“ zahrnuli příliš mnoho činností, tento pojem bychom příliš rozšířili, až by slovo „hra“ ztratilo svůj skutečný význam a stalo by se z něj jen pouhé slovo bez významu.⁴⁴

³⁹ Huizinga, J. *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 17-18

⁴⁰ *Tamtéž*, s. 13

⁴¹ Srv. *tamtéž*, s. 13-14

⁴² *Tamtéž*, s. 24

⁴³ *Tamtéž*, s. 24

⁴⁴ Srv. *tamtéž*, s. 24

V knize *Homo Ludens: O původu kultury ve hře* Huizinga dále píše, že kult člověku zpřítomňuje svět a jeho běh, zpřítomňuje mu kosmické dění. Kultická hra se často hrává s maskou. Člověk si masku nasadí a vydává se za démona či boha. Muži tyto masky vyrábějí o samotě a před ostatními i před rodinou je schovávají. V takové masce pak straší ženy a děti, které ochotně na tuto hru přistupují. Přitom si však nemyslí, že taková hra je skutečná a že muži se mění v demony. Nemyslí si to ostatně ani muž v masce. Každý člen kmene si je vědom toho, že je to jen hra, že to není „doopravdy“. Přesto při takové hře lidé prožívají vzrušení podobné například tomu, které zažívají dnešní děti při návštěvě Mikuláše a čerta, i když ví, že nejsou opravdoví, ale jsou to jen přestrojení dospělí.

Jako další hry spojené s kultem zmiňuje Huizinga také určité zápasy a závody u některých národů. Námaha a pot jsou tou největší obětí, kterou může člověk bohům přinést. Příkladem mohou být Olympijské hry. Olympijské hry se pořádaly ve starém Řecku v pravidelných intervalech na počest boha Dia, ale nebyly tehdy jediné toho druhu. Staří Řekové takovýchto her pořádali větší množství, avšak jen ty Olympijské se pořádají dodnes a těší se mimořádné oblibě jak u sportovců, tak i u diváků.

Sportovní hry spojené s kultem jsou známy i u Aztéků, Mayů a dalších kmenů z oblasti Střední Ameriky. Hráli například míčovou hru, po jejímž skončení byli hráči obětováni bohům. Vedou se ale spory o tom, zda byli obětováni hráči poraženého nebo vítězného týmu. To ale nic nemění na tom, že k obětem docházelo a že tyto hry byly velmi důležitou součástí tehdejších kultických obřadů.⁴⁵

Protože kult byl důležitou součástí života, celá společnost se na kultické obřady důkladně připravovala a posléze se také při nich všichni sešli. Je tedy zřejmé, že spoluúčastí na slavnostech a ceremoniích a společným zážitkem z nich, se soudržnost společnosti posilovala. Tutéž funkci v tehdejší společnosti ovšem splňovaly i hry s mnoha účastníky, které s kultem nesouvisely.

Archaické společnosti byly dualisticky rozdělené, a to například podle pohlaví nebo podle rodů či klanů, podle druhu totemového zvířete, které jim bylo určeno narozením. Tyto jednotlivé tábory mezi sebou neustále soupeřily, přičemž tato klání probíhala v herním a přátelském duchu, a neznamenal to, že by vycházela z nepřátelství. V tomto duchu byly vedeny i kultické obřady, které měly podobu kupříkladu soutěží ve zpěvu či tancích nebo různých zápasů. Toto se odráželo i v nadpřirozeném, božském světě. Bohové byli rovněž

⁴⁵ Tyto hry a její provázanost s kultem u Mayů podrobněji popisuje Alexandre Tokovinine v článku *Divine Patrons of the Maya Ballgame*. Srv. Tokovinine, A., *Divine Patrons of the Maya Ballgame*, s.1-7

rozdělení na dva tábory, hráli mezi sebou různé hry, například v kostky, a tímto svým konáním řídili svět.⁴⁶

Huizinga tvrdí, že mnoho současných činností má svůj původ ve hře, a proto se v nich projevují herní prvky. Zmiňuje se například o básnictví, právu, vědění nebo válce.

Protože jednou z prvních her byla kultická hra, která byla součástí kultu, můžeme právě v kultu vidět základ mnoha z těchto činností. První takovou činností úzce související s kultem je *básnictví*. Básnictví je v podstatě hrou se slovy, s jejich melodičností i významy. Podíváme-li se na počátky básnictví, můžeme vidět, že pomocí veršovaných příběhů a vselijakých zpěvů si kněží vzájemně předávali znalosti o kultu a o světě. Učili se je z paměti a díky veršům bylo jejich zapamatování snadnější. Tyto mytické příběhy se předříkávaly při různých náboženských slavnostech a obřadech.

Později se takovéto veršované příběhy začaly přehrávat jako divadlo. Například v antickém Řecku bylo divadlo zprvu součástí bohoslužby zasvěcené bohu Dionýsovi, a později i jiným bohům a bylo tedy těsně provázáno s kultem. Stejně jako tomu bylo v kultických hrách, i staří Řekové na divadelní scéně používali masky, které ostatně měly svůj původ v náboženských rituálech. Také herci směli být jenom muži, podobně jako v kultických hrách.⁴⁷ Postupem času se z těchto přehrávaných příběhů vyvinuly divadelní hry tak, jak je známe dnes, kdy už v naprosté většině nemají nic společného s kultem či náboženstvím.

Z kultu také původně vycházelo *právo*, které bylo jeho součástí a vlastně na něj dohlíželi či přímo ho vytvářeli bohové. Lidé se dožadovali božího soudu. Boží soud měl například podobu závodu v běhu. To bylo často ve sporech o majetek nebo dědictví, kdy zástupci obou stran spolu soutěžili, kdo doběhne první. Při jiných sporech to byla kupříkladu chůze po žhavých uhlících nebo vzájemný souboj.⁴⁸ Již od počátku mělo soudnictví charakter hry, která se odehrávala na místě k tomuto účelu určeném a při níž musela být dodržována přísná pravidla. Tento herní princip je u soudu zachován dodnes, kdy soudní jednání je podobné

⁴⁶ Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s.55-56

⁴⁷ Srv. Stehlíková, E., *Řecké divadlo klasické doby*, s. 8–19

⁴⁸ O tomto způsobu řešení sporu pomocí souboje se zmiňuje také izraelský historik Y. N. Harari. „Nejen bolest, ale také krev byla nositelkou pravdy. V duelech, které se často bojovaly do první krve, potvrzovalo prolití krve čest jejich účastníků a pravdivost jejich slov cti. Nevyřešené případy vražd – alespoň podle běžně rozšířených představ – byly občas vyřešeny ve chvíli, kdy krev oběti začala téct v přítomnosti jejich vrahů. Takové případy posílily pouto mezi krví a odhalením pravdy, které bylo vytvořeno křesťanskými mystérii.“ Harari Y.N., *The Ultimate Experience: Battlefield Revelations and the Making of Modern War Culture, 1450-2000*, s. 32 (přel. A. Berg, 2017 – jedná se o vlastní bakalářský překlad)

souboji, v němž spolu navzájem soupeří obě strany sporu a soudce je v této hře jakýmsi rozhodčím.

S kultem nesporně souvisí i *vědění*. Dříve bylo v kultu přímo zahrnuto v podobě jakýchsi kvízů, které svou podstatou splňovaly princip hry. U některých kultur, například v Indii, byly součástí bohoslužby vědomostní soutěže. Kněží si mezi sebou vzájemně dávali otázky týkající se náboženství nebo povahy světa, a odpovídali na ně. Aby zvítězili, bylo jejich úkolem zodpovědět co nejvíce otázek správně. Tito vzdělanci mezi sebou soutěžili i mimo bohoslužby a soutěž pak měla podobu hry, při které vítěz mohl získat nějakou výhru, a naopak poražený mohl o něco přijít. Tyto hry daly základ filozofickému bádání, protože soutěžící se pochopitelně snažili vzdělávat a nabývat vědomosti, aby byli v takovýchto hrách úspěšnější. S rozvojem vědění a bádání tedy dochází k rozvoji vědy, ale zároveň začíná upadat kult. Lidé díky vědě stále více docházejí k poznání, že různé přírodní nebo fyzikální jevy mají své vysvětlení mimo sféru nadpřirozena.

Další z činností, která lidskou společnost provází už od nepaměti, je *válka*. Podíváme-li se na válku, můžeme i zde podle Huizingy shledat určité podobné znaky se hrou. Válka má svá pravidla, která by měly válčící strany dodržovat. Tato pravidla jsou vázána ctí a v dřívějších dobách byla většinou důsledně dodržována. Ustálená pravidla se ctily hlavně v těch válkách, kde se obě strany navzájem považovaly za sobě rovné. Například k válečným zajatcům se protivníci zpravidla chovali s úctou. Platilo pravidlo, že na neozbrojeného vojáka se nesmí útočit stejně tak jako na nepřítele ležícího na zemi. Zejména ve středověké Evropě byla bojiště vytyčena kůly a bitvy se odehrávaly pouze na takto ohraničených místech a v předem domluveném čase. Na nepřátele, kteří opustili tento vymezený prostor, se rovněž nesmělo útočit. Platilo také, že si armády vzájemně nevpadávaly do zad a že se nepřepadávaly ze zálohy. Výjimečně také pokud došlo k tomu, že jedna z bojujících armád byla větší než druhá, bylo mezi jejich veliteli domluveno, že budou bojovat jen s částí vojska tak, aby síly vojáků na jednotlivých stranách byly vyrovnané. Ve starověku nebo i ve středověku bývalo běžné, že namísto střetu celých armád mezi sebou po dohodě bojovali v souboji jeden na jednoho jen vůdci či generálové nebo jimi zvolení zástupci.

Spojitosť války a kultu můžeme spatřit v tom, že během bojů hráli svoji roli i bohové. O důležitém významu bohů pro starověké válečníky se rovněž zmiňuje francouzský historik Fustel de Coulanges ve svém díle *Antická obec: Studie o kultu, právu a institucích starého Řecka a Říma*.⁴⁹

⁴⁹ Bojovníci si bohy nesli s sebou v podobě různých symbolů a svatých předmětů. Vojáci pak věřili, že nebojují jen sami mezi sebou, ale boje se s nimi účastní zároveň i jejich bohové. „V bitvě se bohové a občané navzájem

Z toho, co zde bylo uvedeno, vyplývá, že Huizinga spatřuje herní princip a původ ve hře u mnoha lidských konáních včetně těch nejdůležitějších, jako je právo, věda či válka a naznačuje, že kultura vzniká právě z takovéto lidské hravosti. Jak už jsem zmínil výše, pokud platí to, že kultická hra byla jednou z prvních lidských her, pak i uvedené činnosti mají svůj původ v kultu.

Huizingův názor na původ kultury ve hře byl ale některými badateli kritizován. Jedním z jeho kritiků byl italský filosof Umberto Eco, který v eseji *Huizinga a hra* poukázal na to, že Huizinga uvažuje hru pouze pod pojmem *play*, a nikoli jako *game*, jako *parole*, a nikoli jako *langue*, a tedy neuvažoval o dvou různých významech slova „hra“. Tento problém vznikl tím, že svou práci psal Huizinga v němčině, a němčina má podobně jako čeština pro hru jen jeden výraz (*spiel*). Hru pak zkoumal jako *play*, tedy jen jako herní chování, jako „hraní si“, aniž by zohlednil hru ve významu *game*, tedy samotnou podstatu hry s její strukturou a pravidly. Mohl pak zkoumat jen její vnější projevy, a proto vytvořil spíše teorii herního chování, a tím pádem nemohl proniknout do pravé herní povahy kultury. Kulturu proto považoval za něco, co vzniká ze hry. Podle Eca by bylo lépe kulturu pojmut ve významu *game*, tedy jako něco, co má podobně jako hra svoji strukturu a pravidla.⁵⁰

podporovali a vítězství znamenalo, že každý splnil svůj úkol. A naopak – když byli poraženi, svalovali porážku na bohy; vyčítali jim, že špatně splnili svou roli obránců města.“ Fustel de Coulanges, *Antická obec: Studie o kultu, právu a institucích starého Řecka a Říma*, s. 151

⁵⁰ Srv. Eco, U., *O zrcadlech a jiné eseje*, s. 377-380

4. Hra u Rogera Cailloise

4.1. Definice hry

Finkova filosofie hry je do značné míry ovlivněna Huizingovým pojetím hry a jeho pohledem na ni. Fink ovšem nebyl jediným autorem, který z Huizingy vycházel. Dalším, kdo se jím inspiroval ve zkoumání hry a herního chování, a to zejména z hlediska sociologie, byl francouzský sociolog Roger Caillois.

Svůj pohled na hru Caillois rozvedl především ve svém díle *Hry a lidé: Maska a závrat'*, které bylo poprvé vydáno v roce 1958 a z něhož budu v této práci vycházet. Caillois hru popisuje jako „zvláštní počínání, pečlivě oddělené od ostatní existence, vykonávané obvykle v přesných časových a místních mezích.“⁵¹ Dobu hry vyměřují předem smlouvané signály, mezi nimiž hra probíhá a hráč nesmí hru opustit. Hra je těmito signály neprodyšně oddělena od jiných činností. Místo hry má také přesné hranice a vše, co se děje mimo ně, nemá na hru vliv. Překročení těchto hranic vyřazuje hráče ze hry nebo ho penalizuje. V průběhu hry se taktéž nevytváří žádné hmotné zisky přenosné mimo hru, takže ji můžeme označit za „neproduktivní“. Caillois zde kritizuje Huizingu, protože ve svém výkladu hry nezhlednil hry hazardní. Hazardní hry na první pohled určitý zisk výherci sice přinášejí, ale nejedná se o něco, co by bylo vyprodukováno hrou. To, co výherce získá, o to zase ostatní hráči přijdou, takže dochází pouze k přelévání majetku mezi jednotlivými hráči.⁵²

Hru dále definuje přítomnost pravidel, na kterých se hráči dohodnou před začátkem hry, a která následně průběh celé hry řídí. Hráč tato pravidla musí dodržovat. Hru ale nadále hraje i ten, kdo domluvená pravidla záměrně nedodržuje čili podvádí, avšak už to pro něj není tatáž hra. Hra samotná tím ale není dotčena. „Ničitelem hry je ten, kdo ji neguje, kdo poukazuje na absurdnost pravidel, na jejich čistě konvencionální povahu a kdo odmítá hru jako něco, co nemá žádný smysl.“⁵³

Dalším určujícím znakem hry je dle Cailloise to, že se jedná o radostné počínání, ke kterému se člověk musí svobodně rozhodnout, jinak hra ztrácí své kouzlo. Kouzlo hry taktéž mizí ve chvíli, kdy je o výsledku již předem rozhodnuto nebo je předem znám průběh hry. Na hře je přitažlivé právě to, že obsahuje nejistotu a napětí, co se jejího výsledku a průběhu týče. Hra by nás samozřejmě nebavila, kdybychom už na jejím začátku věděli, kdo bude

⁵¹ Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat'*, s. 28

⁵² Srv. *tamtéž*, s. 26-27

⁵³ *Tamtéž*, s. 29

vítězem. Výsledek musí být tedy nepředvídatelný a je také dobré, když je průběh hry pravidelně obměňován. Kouzlo hry je taktéž určeno tvořivou svobodou.

Hra může být rovněž činností fiktivní, což se projevuje v improvizaci dětí v jejich hrách „na někoho“ nebo „na něco“, přičemž tyto hry ze své podstaty svá pravidla nemají. Caillois k tomuto uvádí, že buď je hra řízena pravidly nebo je fiktivní, ale obě možnosti se navzájem vylučují.⁵⁴ Fotbal nebo karetní hry mají svá pevná pravidla, ale nevytváří žádný fiktivní svět. Oproti tomu hra „na prodavače“ žádná pravidla nemá, a jediným jejím pravidlem je „chovat se jako prodavač“, aby ostatní na tuto hru přistoupili.

4.2. Klasifikace her

Caillois rozděluje hry dle jejich povahy do čtyř kategorií, kterými jsou *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. Dále pak rozlišuje dva principy, které se mohou vyskytovat ve všech čtyřech kategoriích, a to *ludus* a *paideia*.

Slovo *agón* pochází z řečtiny a znamená zápas řídicí se pravidly. Ve hrách agonálního typu jde o to prokázat určitou schopnost, kupříkladu rychlost, obratnost nebo taktické uvažování a lidi k těmto hrám vede touha vynikat. Hry tohoto typu vyžadují trénink, soustředění a vůli vyhrávat. Jako příklad uvádí Caillois šachy, dámu, fotbal, golf, běžecké závody a podobně. V takovýchto hrách je důležitá rovnost sil hráčů. Pokud by se měli střetnout soupeři s nerovnými šancemi, silnější hráč nebo mužstvo jsou před začátkem uměle oslabeni. Hry tohoto typu znají i zvířata, například štěňata a koťata mezi sebou zápasí, ale nesnaží se navzájem si ublížit. Některá zvířata spolu závodí v běhu nebo jinak soupeří, přičemž poraženému nic nehrozí. Tyto zvířecí hry pochopitelně nemají svá pravidla, i když určité meze lze v tomto chování zvířat pozorovat.⁵⁵

Do této kategorie tedy spadají všechny hry založené na soupeření a porovnávání sil, tedy všechny sporty a sportovní hry, dále různé kvízy a vědomostní soutěže. Vzhledem k tomu, že dnešní společnosti určuje charakter soupeření v mnoha oblastech života, patří i hry agonálního typu k těm nejoblíbenějším ve všech věkových kategoriích.

Slovo *alea* je latinský výraz pro hrací kostku. Hry typu *alea* spočívají v odevzdání se osudu a snahou nad osudem zvítězit. Patří sem všechny hazardní hry. V těchto hrách nemá hráč na výsledek žádný vliv, jelikož pouze pasivně očekává, jak pro něj hra dopadne. Tento typ hry je tudíž opakem typu *agón*. Někteří autoři proto tyto hry nepovažovali za skutečné

⁵⁴ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat*, s. 30-31

⁵⁵ Srv. *tamtéž*, s. 35-37

hry kvůli této pasivitě. Ovšem aktivní účastí je zde sázka. Ve hrách typu *alea* je spravedlnost také důležitá a dosahuje se jí vůlí osudu. Zde se nejedná o dětské hry a děti se takovýmto hrám téměř nevěnují.⁵⁶

Mimikry jsou hry předstírání, přetvářky. Hry tohoto typu se vyznačují dočasným opuštěním vlastní osobnosti a vtělením se do osobnosti jiné. Patří sem divadelní hry a všechny dětské hry na maminku, pilota, rytíře, princezny a podobně. Člověk v převleku „zapomíná na svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou, svléká se dočasně ze své vlastní osobnosti, aby na sebe navlékl osobnost jinou.“⁵⁷ Cílem těchto her je chovat se jako někdo jiný, ovšem nejde o to přesvědčit hrajícího nebo ostatní, že někým jiným opravdu je. Tento princip se vyskytuje především ve hře dětí, i když prvky takovéto hry jsou i ve hrách dospělých. „Princip *mimikry* se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry. Iniciuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor. Je tu však jedna výjimka – nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip *mimikry* znamená totiž ustavičné vynalézání. Neboť pravá realita se tu maskuje a místo ní figuruje realita zástupná. Platí tu jen jediné pravidlo a to, aby aktér fascinoval diváka a vyhnul se chybě, která by způsobila, že divák nepřistoupí na iluzi. Pro diváka pak toto pravidlo znamená, že se oddá iluzi a že bude po daný čas hry přikládat víru vši umělosti, dekoraci, maskám, a že tomu bude věřit jako skutečnosti skutečnější než skutečnost sama.“⁵⁸ K pojmu *iluze* Caillois poznamenává, že „to slovo neznámá nic jiného než vstup do hry, *in-lusio*.“⁵⁹ Toto slovo je tedy přímo odvozeno od hry a herního kouzla a za prvotní iluzi můžeme považovat iluzi světa hry. Princip *mimikry* se dokonce projevuje i ve hrách agonálního typu, ze kterých se pak stává jakési divadlo pro diváky, kteří se identifikují s jednotlivými hráči či závodníky.

Jako příklad hry, kde se současně projevuje princip *agón* i *mimikry*, mohu uvést většinu dnešních počítačových her, které se dnes těší mimořádné oblibě zejména u mladé generace. Uplatňuje se zde agonální soupeření buď mezi jednotlivými hráči, nebo také mezi hráčem a počítačem. Principu *mimikry* zde odpovídá fakt, že hráč v takové hře vystupuje jako jiná postava s jinou identitou a v jiné realitě.

Slovo *ilinx* je odvozeno z řeckého slova znamenajícího „vír“. Tyto hry nemají pravidla a jde v nich jen o to způsobit závrať a přivodit si změněný stav vědomí a slast způsobenou

⁵⁶ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 37-39

⁵⁷ *Tamtéž*, s. 40

⁵⁸ *Tamtéž*, s. 43-44

⁵⁹ *Tamtéž*, s. 40

zmatkem. Jsou oblíbené po celém světě a lidé na tyto hry vymysleli i stroje v podobě pouťových atrakcí. Příklady hry *ilinx* představují kupříkladu čamrda nebo hra na slepou bábu. Závratě se dosahuje rychlým pohybem nebo točením, akrobacií a podobně. Těmto hrám se věnují především děti, ale také u některých zvířat můžeme vysledovat činnosti, které připomínají hry *ilinx*, například točení se psa za vlastním ocasem.⁶⁰ Ke hrám typu *ilinx* patří také dnešní adrenalinové sporty, jako například bungee jumping nebo rafting, kterým se věnují především dospělí.

U všech typů her, které byly uvedeny výše, Caillois rozlišuje dva krajní póly, a to *paideia* představující chaos a *ludus* představující řád. Tendence *paideia* představuje svobodnou radost a improvizaci na počátku vývoje všech her, ať už jsou pravidla dnes sebestriktnější. Tento termín *paideia* navrhuje Caillois kvůli významové blízkosti ke slovu „dítě“⁶¹ a s ním související svobodnou hravostí a nenuceností. Termín *paideia* pak definuje jako „stav každého šťastného vzkypaní, které je vyjádřeno spontánním a nevázaným neklidem, prvoplánovou a nenucenou reakcí, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu.“⁶² Právě tento impuls vede malé děti k „ochutnávání“ všeho, co se jim dostane do ruky a následného odhození na zem, k ničení a vnášení chaosu, kam jen můžou. Děti mají dokonce tendenci si sami způsobovat bolest, ovšem jen do určité míry. Projevy *paideia* nemají vlastní označení jako samostatné hry, je to spíše označení určitého směřování hry směrem k chaosu.

Později s přibývajícím věkem, jak dále píše Caillois, si však děti začnou vytvářet pro své hry svá pravidla, která se snaží dodržovat stůj co stůj. S nimi přicházejí první pojmenovatelné hry a taktéž tendence *ludus*, spočívající v záměrném tvoření obtíží a jejich překonávání.⁶³ Jsou podobné hrám typu *agón*, ovšem soupeřem jsou překážky, a ne jiný hráč. Tyto hry se dělí na fyzické, například jojo, bilboket, diabolo a intelektuální a kombinační jako křížovky, sudoku, herní automaty nebo čtení detektivek. Hráči kategorie *ludus* se člověk věnuje především pro ukrácení dlouhé chvíle. V průmyslové době se objevil pojem hobby, zvláštní druh kategorie *ludus*.

⁶⁰ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závratě* s. 44-47

⁶¹ Srv. *tamtéž*, s. 49

⁶² *Tamtéž.*, s. 49

⁶³ Alternativa vývoje *paideia*, která nevyústí v *ludus*, je *wan*. Jedná se o čínské slovo pro hru a má mít etymologický základ ve slově pro pohyb při leštění nefritu, a také pro zkoušení jeho hladkosti. *Wan* je svobodný pohyb, který směřuje ke klidu, a ne k prokázání odvahy. Označuje činnosti, které člověk může dělat poloautomaticky, a při kterých se může uklidnit a také klidně rozjímat. Ve spojení se znakem *nao* znamená nevázané dovádění a bujaré veselí. Při spojení se znakem *čuang* zase znamená „bavit se předstíráním.“ Srv. *tamtéž*, s. 55-56

Aspekt *ludus* si je podobný s hrami typu *agón* v tom smyslu, že člověk může soupeřit sám se sebou. Může mít i prvky her typu *alea*, třeba při vykládání karet, které můžeme částečně ovlivnit nebo u herních automatů, kupříkladu u hry pinball, kde se dá předpovědět reakce kuličky na impuls. Kategorie *ludus* se může pojit i se hrami typu *mimikry*, např. při stavění ze stavebnice nebo při hraní divadla. Tento princip se nedá spojit pouze se hrami typu *ilinx*, ty se naopak pojí s aspektem *paideia*.⁶⁴

Caillois se věnuje i společenské funkci hry a tvrdí, že hry nejsou vůbec individuální činnostmi, a i hry obratnosti, kterým se každý může věnovat sám, člověka rychle omrzí, pokud nemá diváka nebo soupeře, před kterým se může předvést. Tento sklon k soutěživosti vede k zavedení pravidel a utváření skupin věnujících se určité hře, takže z činnosti určené jen pro kratochvíli se může stát sportovní disciplína. Jako příklad uvádí Caillois pouštění draků, které má ve Švýcarsku již přesně formulovaná pravidla. Tyto hry se provozují obvykle v menších skupinkách, aby se všichni hráči mohli ve hře vystřídat.⁶⁵

Protože je hra v rozporu s reálným světem, může dle Cailloise dojít k její zkáze. To ale jen stěží může potkat hry, které jsou již ustálené, jelikož jsou od reálného světa odděleny signály a hranicemi a také mají pravidla s absolutní platností. Pokud však něco z toho není dodrženo, nastává zánik hry a nakažení reálným světem. S takovýmto nakažením mizí formy a svoboda hry a zůstává pouze základní psychologický instinkt nutící ke hře, a to: ctižádost zvítězit jen vlastními schopnostmi – *agón*, vzdání se vlastní vůle na úkor osudu – *alea*, chuť vzít na sebe cizí osobnost – *mimikry* a vyhledávání stavu závratí – *ilinx*. To je pro hru smrtící, jelikož bez herních pravidel „to, co bylo ve hře požitkem, se mimo herní hranice stává fixní ideou, co bylo únikem, stává se povinností, co bylo zábavou, se stává vášní, posedlostí a zdrojem úzkosti.“⁶⁶ Odlišně na zkázu hry pohlíží Huizinga, jenž tvrdí, že „hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru. (...) Tím, že se vymyká hře, odhaluje relativnost a křehkost světa hry, do kterého se s ostatními na nějaký čas uzavřel. Bere hře iluzi.“⁶⁷ Tím, že hře bere iluzi, tím pádem ničí i hru samotnou.

Dle Cailloise se tedy zkáza hry neděje vinou podvodníků či profesionálů, ale vinou nákazy reálným světem. Jedná se vždy o to, že se určitý ze čtyř impulsů hry vymkne kontrole a ve hře není nic, co by ho mohlo ukotvit a usměrnit, následkem čehož jsou narušeny hranice hry. Podvodník se však drží uvnitř těchto hranic a dodržování pravidel alespoň předstírá

⁶⁴ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat*, s. 52-53

⁶⁵ Srv. *tamtéž*, s. 52

⁶⁶ *Tamtéž*, s. 64

⁶⁷ Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 18

a snaží se nebýt odhalen a tím předejít vyloučení. Něco jiného vidíme u profesionálů v podobě herců, boxerů, cyklistů a podobně, pro které se hra stala povoláním. Zde také dochází k dodržování hranic hry a úplnému oddělení od zbytku života, hra se však stává povoláním a již neslouží k odreagování, a proto tito lidé v rámci odpočinku hrají jiné hry.⁶⁸

Nyní se podíváme na to, jak Caillois vidí zkázu hry u všech uvedených typů. Zkáza nastává u každého typu hry z jiného důvodu. Principy *ludus* a *paideia* jsou jen stupněm organizovanosti hry a nemohou tudíž podléhat zkáze. Zkáza hry typu *agón* nastává ve chvíli, kdy ani jedna strana nerespektuje rozhodčí instance a soupeření není ničím omezeno. Ze soupeření se pak stává přirozený pud, který měla hra původně potlačit. U her typu *alea* zkáza nastává ve chvíli, kdy hráči přestávají považovat náhodu za neosobní sílu a snaží se naklonit si ji nebo předpovědět výsledek. Tato snaha je pro hazardní hráče příznačná. Vyhledávají talismany, znamení a všemožné náznaky osudu. I běžní lidé propadají této tendenci a řídí se horoskopy a šťastnými čísly, i když mnoho z nich jim příliš nevěří. Ti pověřivější si kupují specializované publikace a chodí ke kartářkám. Zde je patrné zvláštní spojení s hazardem, neboť kartárky používají stejné katry jako hazardní hráči. Právě pověřivost je příznačná pro zánik her typu *alea*. Hry typu *mimikry* zanikají ve chvíli, kdy hráči přestanou předstírat jinou postavu a za tuto postavu se sami začnou považovat. Poté se začnou chovat tak, jak by se chovala jejich maska. To je velký problém her typu *mimikry* a je řešen striktním oddělením času hry od času běžného života. Masku tak má hrající na sobě jen po dobu divadelního představení, karnevalu či natáčení filmu. Závrať jako součást typu *ilinx* je z běžného života vyloučena, s výjimkou určitých profesí. Závrať je také spojena s nebezpečím smrti. Běžně je jí dosahováno rychlým pohybem nebo pouťovými atrakcemi, ale aby se smazal předěl mezi hrou typu *ilinx* a ostatními činnostmi, člověk musí pro navození požadovaného stavu sáhnout k alkoholu či drogám.⁶⁹

Všechny čtyři uvedené kategorie her mezi sebou mohou vytvářet herní kombinace, přičemž jde vždy o kombinaci dvou různých kategorií. Takovéto kombinace Caillois rozlišuje na *zakázané*, *nahodilé* a *základní*. Mohou mít na hru odlišný vliv, přičemž ne všechny se mohou kombinovat stejně snadno.

Kombinace více než dvou typů her jsou vždy *nahodilé* a ničím hru neobohacují, i když jsou životaschopné. Závrať člověku nijak nebrání hrát hry typu *alea*. Hazardní hry naopak často samy o sobě závrať vyvolávají. Stejně tak se může pojit *agón* a *mimikry*. Každé

⁶⁸ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 64-65

⁶⁹ Srv. *tamtéž*, s. 63-74

sportovní utkání je také svým způsobem podívaná s povahou *mimikry* a úspěšní sportovci v mnohém připomínají filmové hvězdy.⁷⁰

Protože některé kombinace se vzájemně ruší, Caillois je nazývá *zakázanými*. Je to například kombinace *agón* s *ilinx*, a patří mezi zakázané kombinace z toho důvodu, že závrať a spoléhání se na vlastní schopnosti se vzájemně vylučují. Také principy *alea* a *ilinx* nejdou spojit, protože předstírání potlačuje odevzdání se osudu a pokoušení štěstí. V obou těchto případech pak hra není hrou.⁷¹

V poslední řadě Caillois zmiňuje *základní* spojení, která se vzájemně doplňují a posilují. Příklad takového spojení je *agón* s *alea*, neboť v obou případech hraje roli spravedlnost. Té se sice dosahuje u každého typu hry jinak, ovšem určité hry spojují schopnosti a náhodu, např. domino, golf či určité karetní hry. Podobně je možné spojit principy *ilinx* a *mimikry*. Princip *ilinx* spočívá v dočasné ztrátě vědomí sebe sama a princip *mimikry* zase v rozvojení vědomí mezi svou vlastní identitou a identitou předstíranou. Ovšem předstírání může vést k závratí a dočasné ztrátě vlastní identity. Masky dokáže člověka zbavit zábran a naprosto ho omámit, což bývá nebezpečné. Kombinace *mimikry* a *ilinx* „dává průchod neúprosnému rozpoutání vášni, totální posedlosti, která ve svých nejčistších formách vystupuje jako přímý protiklad hry, řekl bych – jako nevýslovná metamorfóza životního údělu.“⁷² Tato závrať patří k sakrální sféře světa a sakrálně jej přímo vyžaduje.

Ve všech uvedených kombinacích herních kategorií, jak dále Caillois popisuje, je vždy jedna složka aktivní a produktivní, a druhá pasivní a destruktivní. Ze soutěže a předstírání snadno mohou vznikat kulturní formy a instituce, avšak ze závratě a spoléhání se na štěstí už vznikat nemohou. *Agón* a *mimikry* jsou tedy produktivní složkou a *alea* a *ilinx* jsou složkou destruktivní.⁷³

4.3. Kult a hra, vzájemná provázanost hry a kultury

V předchozích kapitolách jsme si přiblížili Cailloisovu definici hry a její čtyři principy, takže se nyní můžeme takto poučení podívat na vzájemnou provázanost hry, kultu a kultury tak, jak ji Caillois popisuje. Ten ve svém díle *Hry a lidé: maska a závrať* tvrdí, že kultura a hra jsou spolu provázány a snaží se skloubit dva odlišné pohledy na hru. Prvním z nich je

⁷⁰ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 91-92

⁷¹ Srv. *tamtéž*, s. 90-91

⁷² *Tamtéž*, s. 93

⁷³ Srv. *tamtéž*, s. 94-96

takový pohled, který převažuje u většiny autorů, kteří se hrou zabývali, a ve kterém je hra považována za produkt kultury a slouží hlavně k odreagování a zábavě. Oproti tomu máme druhý pohled, jenž zastával Huizinga a o němž jsem se zmínil v kapitole 3.2. Lidská hravost je dle Huizingova pohledu považována za fenomén, v němž má kultura své základy.

Oba tyto názory si odporují a Caillois ani s jedním z nich nesouhlasí a přichází s dalším pohledem, v němž se oba předchozí mohou prolínat a vzájemně doplňovat. Dle jeho názoru je kultura produktem ducha hry, je vytvářena lidskou hravostí a fantazií. Někteří autoři zkoumající povahu hry nahlízejí na hry jako na běžné činnosti, které se postupně přestaly provádět. To je však zcestné a Caillois nabízí alternativu v podobě paralelnosti hry a kultury. Je možné vysvětlit hru pomocí vlivu zákonů a náboženství a stejně tak je možné vysvětlit soudnictví, strategii a náboženství pomocí herního ducha, ovšem jen za předpokladu, že tento proces je obousměrný. Hry určité společnosti tak vyjadřují tentýž obsah jako kultura té samé společnosti.

Jako jedny z prvních her můžeme uvažovat archaické kultické hry, které položily základy všem kulturám. Další nové hry pak dle Cailloise vznikají s tím, jak se kultury v průběhu času vyvíjejí. Kultické rituály a činnosti provozované v dřívějších kulturách dospělými v nových kulturách zanikají, a jejich pozůstatky můžeme nalézt v některých tradičních dětských hrách. Například masky, rozpočítávadla a různé hry typu šnek či panák byly původně součástí bohoslužeb starých civilizací. Stejně tak sportovní hry byly poctou starých Řeků bohům, v Egyptě hrál zemřelý šachy o svou duši s bohem Osirisem a staří Indové používali houpačku jako způsob, jak pomoci slunci zpět na oblohu. Hry zahrnující točení se v kole či zpěv zase představují pozůstatky svatebních či pohřebních obřadů. Takto bychom mohli pokračovat dále a jak Caillois píše: „Neexistuje snad hra, kterou by specializovaní historikové nediagnosticskovali jako poslední stadium postupujícího úpadku obřadní aktivity, činnosti směrodatné pro prosperitu a osud jednotlivců nebo komunit.“⁷⁴ Stejně tak i určité hračky, jak Caillois dále uvádí, jsou pozůstatky nástrojů z dřívějších dob, které dospělí už přestali používat a nahradili je jinými. Jsou to například praky, napodobeniny mečů a luků a foukačky, které se staly hračkami poté, co je lidé vyměnili za výkonnější zbraně. Ze všech zbraní se stanou hračky, jakmile je dospělí přestanou používat. Ovšem děti, jak uvádí Caillois, si hrají i s vodními či kuličkovými pistolemi nebo také třeba s hračkami v podobě současných tanků a bojových letadel. Také nemáme důkazy, že by pravěké děti neměly hračky znázorňující tehdejší zbraně. Teorie, že zastaralé nástroje se stávají hračkami, není tedy

⁷⁴ Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 80

stoprocentně pravdivá. Jde spíše o to, že děti baví napodobovat dospělé a předstírat, že jsou dospělými. Děti také přitahuje vše, co se řídí pravidly a vypadá slavnostně nebo jinak nápadně, a proto tyto činnosti včetně náboženských obřadů reprodukuje. Dětem v těchto činnostech dospělí nebrání, pokud dodrží určité meze a obřadům neubírají na vážnosti. Zvláštní oblibě se těší i hry vyžadující určitý speciální kostým, kterým se děti připodobňují k povoláním dospělých.⁷⁵

I dospělí mají tendenci dělat z vlastních činností hry. Například od války kdysi odvodili hravější formu v podobě turnajů, které se více řídily pravidly a pokud při nich lidé umírali, bylo to většinou jen nešťastnou náhodou. Navíc soupeři nebyli opravdovými nepřáteli tak jako ve válce. Z peněžních spekulací se zase vyvinula ruleta, ve které se dají získat či ztratit peníze.⁷⁶

Caillois proto tvrdí, že hra „není nevinným a bezbranným reziduem dospělého zaměstnání, které jako takové upadlo v zapomenutí. Hra se nám představuje především jako paralelní, nezávislá aktivita, která stojí v protikladu k jednání a strategiím obyčejného života specifickými rysy, které jsou hře vlastní a které hru činí hrou.“⁷⁷ Dětské hry tedy částečně spočívají v napodobování dospělých a učení se zodpovědnosti. Hry však hrají i dospělí, jedná se ale o hry jiného druhu. Hry dospělých jsou složité a mnohotvárné a občas mívají závažné následky, přesto si je člověk neplete s běžným životem, od kterého jsou odděleny.

Princip hry dle Cailloise prosakuje i do jiných společenských institucí, které se řídí například tendencí soupeřit či nechat rozhodnout osud, tendencí se převlékat či působit strach, zálibou v pravidlech anebo konzumaci alkoholu a užívání drog. Tyto tendence se mohou projevit i mimo hru, kde ovšem hrají jinou roli a mají větší následky. Tyto jednotlivé tendence se také vylučují a nelze je tedy nalézt všechny v jedné kultuře. Principy her pronikají i do jiných aspektů života společnosti, avšak to neznamená, že instituce či kolektivní život by byl hrou.

Kulturu společnosti ovšem nelze definovat podle jejích her. Nejprve totiž musíme zjistit, jakými principy se daná kultura řídí a následně můžeme určit, jak moc jsou s nimi hry ve shodě. Některé hry mohou tyto principy upevňovat a jiné naopak popírat a zpochybňovat.⁷⁸ Caillois se proto pokusil zkoumat osudy a úspěchy civilizací s ohledem na jimi preferované herní typy. Hry ukazují, na čem záleží kulturám, které je vytvořily a zároveň pravidla těchto

⁷⁵ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat*, s. 80-81

⁷⁶ Srv. *tamtéž*, s. 81-82

⁷⁷ *Tamtéž*, s. 82

⁷⁸ Srv. *tamtéž*, s. 85

her odrážejí vkus, způsob uvažování a sklony daných kultur. Z her se dají vyčíst mravy a myšlenkový základ kultury. To se však nedá říci o všech hrách, jelikož některé z nich mají za úkol jen vybit nepovolené impulzy.

Rozdíl mezi civilizovanými společnostmi a společnostmi přírodními vidí Caillois v tom, že ty přírodní dávají přednost hrám typu *mimikry* a *ilinx*. Tyto společnosti jsou společnostmi vzruchu, zatímco civilizované společnosti jsou společnostmi řídicími se řádem a uplatňují ve svých hrách spíše princip *alea* a *agón*.

Pro přírodní společnosti, jak již bylo zmíněno, jsou masky důležitým prvkem v jejich kultuře. Jak píše Caillois, masky jsou využívány při slavnostech především proto, že lidem, kteří se bojí bohů a duchů, dočasně umožňují stát se těmito bohy a duchy. Poté oni sami začínají nahánět strach jiným a přivozují si stav posedlosti. V těchto kulturách spolupracuje s obřadem celá vesnice. Ženy a děti, kterým je zakázáno nosit masky, se pak dobrovolně hře propůjčují, protože věří, že maskovaní příbuzní jsou opravdu posedlí duchy a bohy.⁷⁹

Příkladem takovýchto praktik je šamanismus. Při šamanských rituálech, jak píše Caillois dále, je šaman v transu, což odpovídá principu *ilinx*, a v průběhu transu provádí prazvláštní pantomimu, kterou napodobuje zvířata nebo předvádí putování oblohou a světem mrtvých, což zase odpovídá principu *mimikry*. V těchto rituálech spolupracuje s asistenty a nosí masky. Při rituálech duchovního cestování se u některých kultur šaman nechává spoutat, aby tělo nenásledovalo duši a v těchto rituálech se objevuje i břichomluvectví.⁸⁰ Dále se v Cailloisově knize dočteme, že s maskou je spojeno i výše zmíněné nahánění strachu, které vede k zakládání tajných bratrstev, jejichž členové se maskují a procházejí iniciací s různými fázemi, přičemž ve finální fázi je jim vyjeven lidský původ masek.

S postupujícím vývojem společnosti ztrácejí masky a trans na významu a jsou nahrazeny honbou za štěstím a soupeřením, což znamená, že principy *mimikry* a *ilinx* ustupují do pozadí a jsou upřednostňovány spíše principy *alea* a *agón*. Tento přechod probíhá velmi zvolna, přičemž administrativní a magická moc spolu soupeří, protože vyšší třída se masek nechce vzdát, neboť jsou viditelným dokladem jejich moci. Postupně se však z masek stávají pouhé rekvizity obřadu, protože když člověk ví, že jde jen o převlek, úcta k maskám se vytrácí. Lidé také získávají stále více poznatků o různých jevech v přírodě. „Vláda principů *mimikry* a *ilinx* jako uznávaných, ctěných a dominantních kulturních trendů je ve skutečnosti odsouzena k zániku ve chvíli, kdy lidský duch dospívá k pojmu kosmos, to jest k představě

⁷⁹ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 103-104

⁸⁰ Srv. *tamtéž*, S. 106-107

trvajícího vesmíru podřízeného řádu, v němž neplatí zázraky ani se nekonají proměny. Tento vesmír se jeví jako doména pravidelnosti, nutnosti, míry, krátce řečeno – čísla.“⁸¹

Takovouto ránu principy *ilinx* a *mimikry* utrpěly nejprve ve starém Řecku poté, co Pythagoras zavedl matematické uvažování. Čísla totiž potlačují vliv těchto principů, a naopak podporují principy *agón* a *alea*. Prvním projevem herního principu *agón* jsou atletické hry na počest bohů ve starém Řecku. V průběhu těchto her si lidé zvykají na přesně stanovená pravidla a úctu k výrokům rozhodčích.⁸²

Na základě *agonálních* principů, jak Caillois popisuje dále, posléze dochází i k vybírání úředníků, zpočátku pouze jen těch nižších, a to způsobem konkurzu či jiného řízeného soupeření. Povaha zkoušek i složení poroty ale mohly vytvářet kasty držící si určité úřady, čemuž Řekové zabraňovali tak, že úředníky vybírali losem. V každé společnosti časem dochází k tomu, že se vybuduje sociální rozvrstvení, které pak začíná potlačovat pravidla a rovnost, jenž si tato společnost zavedla. Právě to se společnost snaží řešit konkurzy a přijímacími zkouškami, tedy soutěžením. Ale ani pak nemůže být dodržena stoprocentní spravedlnost, protože tyto zkoušky může ovlivnit náhoda či podvádění. To, do jaké rodiny se narodíme a s jakými vlohami, je dílem náhody a náhoda hraje částečně roli i ve zmíněných výběrových mechanismech.

Při vybírání svých úředníků nebo politiků si všechny společnosti musí vybrat. Buď jsou důležitější zděděné výsady, které souvisí se štěstěnou čili principem *alea* anebo vlastní zásluhy, které naopak souvisí se soutěžením čili principem *agón*. V žádné společnosti ale není ani jeden z těchto principů dodržován stoprocentně. V současných rozvinutých společnostech se oba prolínají a postavení určuje jak náhoda (*alea*), tak zásluhy (*agón*). „Kolektivní život jako celek, a nejenom jeho stránka institucionální, spočívá od chvíle, kdy byly principy *mimikry* a *ilinx* vytlačeny, na křehké a nekonečně proměnlivé rovnováze mezi principy *agón* a *alea*, to znamená mezi vydobytými zásluhami a přízní štěstěny.“⁸³

I když v dnešních společnostech dle Cailloise převládají velkou měrou herní principy *agón* a *alea*, neznamená to, že by principy *mimikry* a *ilinx* ze života dospělých úplně vymizely. I v současné době se v moderních společnostech tyto principy vyskytují i mimo dětské hry, ale často jsou od sebe navzájem odděleny. Z převleků v dnešní době známe karnevalové masky a škrabošky, ale karnevaly nezpůsobují závrať. Podobně jako masky však fungují i uniformy. Uniformy mění člověka ve služebníka a strážce pořádku, jeho tvář ale zůstává

⁸¹ Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 123

⁸² Srv. *tamtéž*, s. 124

⁸³ *Tamtéž*, s. 126

odkrytá, a závrat' se proto nekoná. Závrat' se vybíjí na poutích a v zábavních parcích. Ty jsou odděleny od zbytku světa a uvnitř nich se nacházejí stroje na závrat'. Zážitek závratu na poutích převažuje, ale vyskytují se zde i hry agonální a aleatorické v podobě střelnic a kol štěstí. I princip *mimikry* se na poutích uplatňuje, a to v podobě kouzelníků, zrcadlových bludišť a strašidelných hradů. Všechny tyto atrakce chtějí vytvořit fiktivní světy odlišné od toho skutečného. K pouti patří i cirkus, který je zvláštním společenstvím lidí uzavřeným do sebe. Pro hodnocení z hlediska hry jsou zajímaví především klauni a akrobati. Akrobati, kteří své kousky naučené tvrdým tréninkem předvádějí jakoby v transu, zde představují princip *ilinx*. Na druhé straně jsou zde šašci a legrační klauni se svými převleky jako příklad principu *mimikry*. Caillois zmiňuje šaška Augusta, který se snaží napodobovat ostatní klauny, ale nikdy se mu to nepodaří a vše pokazí. Tento šašek má původ ve starých mýtech, kde se často vyskytovali parodující bohové, kteří se snažili napodobit ostatní bohy, ale všechno zkazili buď z nešikovnosti nebo schválně a tím zavedli do světa chaos a problémy. Vyskytovali se pak i na slavnostech těchto kultur, kde si jejich představitelé dělali legraci z představitelů ostatních bohů.⁸⁴

Roger Caillois zastává názor, že hra a kultura spolu nepochybně souvisí a jsou provázány. První kultury vznikly z herního instinktu, z lidské hravosti. Kult pak vzniká zároveň se vznikem kultury. V průběhu času se spolu hra a kultura vzájemně ovlivňují. Současné hry pak mohou být buď pozůstatkem minulých kultur, anebo mohou být v současné kultuře právě vzniklé, a tím, že lidé tyto nové hry hrají, ovlivňují svoji budoucí kulturu.

⁸⁴ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat'*, s. 146-154

5. Shrnutí a srovnání poznatků o hře a o kultu, společné prvky hry a kultu

V předchozích kapitolách jsem rozebral pojetí hry u Eugena Finka, Johana Huizingy a Rogera Cailloise s větším důrazem na strukturu hry a také na souvislost hry s kultem a kulturou. V této kapitole jednotlivé poznatky zaměřené na kult nebo kulturu u všech uvedených autorů shrnu a porovnám a uvedu, kde se ve svých názorech shodují a kde se rozcházejí. Nejdříve si ale připomeneme základní charakteristiky hry, tak jak jsem je popsal v předchozích kapitolách.

Fink hru pokládá za svobodnou činnost, která ale musí mít smysl, což vylučuje hru zvířat nebo malých dětí založenou pouze na instinktech. Popisuje, že to jsou například různé rytmické tělesné pohyby vykonávané beze smyslu za účelem pouhého uvolnění a tvrdí, že takovéto chování pouze jako hra vypadá a jako hru jej označujeme jen pro zjednodušení.⁸⁵

Pokud bychom však zkoumali jen hru dětí, nedokázali bychom proniknout do hry a její pravé podstaty, neboť u dětských her se neprojevuje dvojznačná povaha hry, tak jako u dospělých. Huizinga i Caillois oproti tomu takovouto instinktivní hru za skutečnou hru považují. Huizinga to vysvětluje tím, že i toto hraní je svobodné, protože hrající si z něj mají potěšení, přičemž staví na roveň hru instinktivní a hru promyšlenou.⁸⁶

Ale protože Huizinga posuzuje podle stejných kritérií hru jakéhokoli subjektu, tedy lidí a zvířat nebo dětí a divochů jakožto stejných bytostí, znemožňuje mu to její kvalitativní rozlišení. Je to pro něj stále jedna a tatáž hra, a proto hru nemůže pochopit v její pravé podstatě, neboť hra každého z těchto subjektů je zcela jistě v něčem odlišná.⁸⁷

Caillois zase tvrdí, že u hrajících si zvířat se sice jedná o hru, ale je to jiná hra než lidská. Zvířata totiž nemají rozum, takže si nemohou uvědomovat, že si hrají, a také jejich hra z našeho lidského pohledu nemá žádná pravidla.⁸⁸

Smysl každé hry musí být pouze uvnitř samotné hry, hra musí být hrána pouze za účelem „hrát si“ a člověk se k ní musí svobodně rozhodnout. Pokud je hra hrána za jiným účelem, například za účelem zdokonalení se, nebo je nařízena, už nemá charakter hry, i když se jako hra pozorovateli jeví. V tomto se všichni tři autoři víceméně shodují. Huizinga ale jako hru, ke které se hrající rozhoduje svobodně, uvažuje i hru zvířat nebo malých dětí, která

⁸⁵ Srv. Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 19

⁸⁶ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 15

⁸⁷ Petříčková T., *Apologie klouzavého pohybu*, s. 44

⁸⁸ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat*, s. 36

je jim nařízena instinktem. Svobodu takového jednání spatřuje v tom, že hrající si z této instinktivní hry mají potěšení.⁸⁹ Fink proti tomu hru zvířat vůbec za hru nepovažuje.

Podle Finka pak můžeme smysl hry pojmout dvěma různými způsoby. Buďto má hra smysl vnější, tedy smysl pro toho, kdo se ke hře teprve rozhoduje, nebo má pro hráče smysl vnitřní, a tím jsou myšleny vztahy věcí a osob uvnitř hry samé.⁹⁰

Všichni tři myslitelé se shodují také v tom, že lidská hra je ohraničena v prostoru a v čase a tím je oddělena od ostatních činností v reálném životě. Reálný svět a jeho prostor a čas ale hra nutně ke svému bytí potřebuje, neboť se v něm promítá a odráží se na skutečných věcech. V tomto vymezeném prostoru a čase se tvoří „svět hry“. Svět hry je vytvářen fantazií hráčů, která se promítá na lidech a věcech ve skutečném světě, což mu propůjčuje rys neskutečnosti i skutečnosti zároveň. Věcem i lidem dává dvojí jsoucnost a tyto věci i tito lidé pak zároveň existují ve skutečném světě i ve světě hry. Věci i lidé také ve světě hry často představují něco jiného, než čím jsou ve světě reálném.

Protože se hra odehrává ve světě zdání, nic skutečného v ní není možno vytvořit a ani se v ní nic reálného nemůže ztratit, v čemž Fink souhlasí s Huizingou. Rozhodnutí, která jsou ve hře učiněna, není možné přenést do skutečného života a ani není nutno se v reálném životě obávat jejich následků. A naopak, skutečný život a minulá rozhodnutí v něm se neodrážejí ve hře. Caillois ale podotýká, že existují i hazardní hry, ve kterých si hráči vytvářejí určitý zisk a obohacení, ale tento zisk nepředstavuje skutečné tvoření ve hře, je to jen přesouvání majetku mezi hráči a „suma výher je v nejlepším případě rovna nanejvýš sumě ztrát ostatních hráčů.“⁹¹

Právě tím, že se ve světě hry nic nevytváří, se podle Finka hra jako jediný fenomén odlišuje od ostatních důležitých fenoménů lidského života, kterými jsou práce, láska, válka a smrt. Fenomén hry není v lidském životě o nic méně důležitý a stojí svojí podstatou spíše proti ostatním jmenovaným fenoménům. O tomto se šířeji rozepisuje Fink v *Oáze štěstí*⁹², ale podobným pohledem na fenomén hry pohlíží rovněž Caillois. Caillois i Huizinga se také s Finkem shodují v popisu hry jako „neproduktivní činnosti“ oddělené od reálného života. Ovšem dle Cailloise se někdy hra prolíná se skutečným životem a odlišení od něj není úplně zřetelné.⁹³ Pak už se ale nejedná o skutečnou hru, je to pouze činnost s herními prvky, které lze stejně jako hru samotnou definovat pojmy *agón*, *alea*, *ilinx* nebo *mimikry*.

⁸⁹ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 15

⁹⁰ Srv. Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 19-20

⁹¹ Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 27

⁹² Srv. Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 11-12

⁹³ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrať*, s. 66-70

Člověk do hry vstupuje nezatížen svou minulostí, a to, co ve svém reálném životě prožívá, na hru nemá žádný vliv. Proto je hra nanejvýš svobodnou činností a svou odděleností od běžného života se stává místem odpočinku a zábavy, což je bezesporu její velmi důležitá role. Ale hra má pro člověka i další významy, které jsou ještě důležitější. Eugen Fink ve svém díle hru vykresluje jako podobenství světa a dokazuje, že hra člověka propojuje s celým světem. Na příkladu kultické hry dokazuje, že hra není jen zábavnou činností, ale činností naprosto vážnou. Hra ukazuje člověku jeho podstatu, ale také podstatu světa a jeho běh, svět mu zpřítomňuje a ozřejmuje. Tím je pro něj *symbolem světa*, a Fink celý svět a pohyb všech jsoucen v něm připodobňuje ke hře bez hráče, ke hře světa, která vytváří vše jsoucí, a přitom nikam nesměřuje.

Johan Huizinga vidí důležitost hry v jejím přínosu pro kulturu. Tvrdí, že na počátku byla lidská hravost a z ní se kultura vyvinula. Tento fakt dokládá tím, že přeci i zvířata si hrají, aniž by se hraní naučila od člověka.⁹⁴ Huizinga se svou prací vymezuje vůči autorům, kteří se hrou zabývali dříve. Tito autoři hru chápali jako čistě biologickou funkci, a to tak, že sloužila jinému účelu než hře samé, jako například vybití energie, uvolnění nebo cvičení se v dovednostech pro pozdější život, a kteří spatřovali původ hry v kultuře. Huizinga se přitom ptá po skutečné podstatě hry. Tu vidí v tom, že hra je základem kultury a vysvětluje to tak, že se v důležitých institucích, jako je věda, válka, právo nebo básnictví, dají vysledovat herní principy.

Tento Huizingův názor je ovšem podle Umberta Eca problematický, protože Huizinga hru uvažuje jako „hraní si“ ve smyslu *play*, a nezabývá se hrou ve významu *game*, tedy v její pravé podstatě s její strukturou a pravidly.⁹⁵

Roger Caillois se snaží sjednotit Huizingův náhled na počátek kultury ve hře s názory jiných myslitelů, kteří po souvislosti hry a kultury pátrali ještě před Huizingou, a kteří naopak tvrdili, že hra vznikla z kultury. Caillois oba tyto názory propojuje, přičemž souhlasí s Huizingou v tom, že kultura má svůj původ v herním chování a že herní podstata se dá vysledovat i v různých institucích. Ale současně poukazuje na to, že nejenom kultura má svůj původ ve hře, ale i naopak hra má svůj původ v kultuře a každá kultura si vytváří své hry.

Důležitým prvkem hry jsou „herní pravidla“, která určují strukturu hry a která musí být důsledně dodržována. Pokud někdo z hráčů pravidla vědomě porušuje, přičemž ostatní

⁹⁴ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 19

⁹⁵ Srv. Eco, U., *O zrcadlech a jiné eseje*, s. 377-380

o tom nemusejí vědět, pak dle Huizingy tento falešný hráč boří svět hry a hra tím končí.⁹⁶ Caillois říká, že hra v takovém případě může pokračovat dále, ale pokud některý z hráčů hru i její pravidla otevřeně zpochybňuje, je ostatními hráči ze hry vyloučen a hra tím pro něj končí. Fink se naopak zmiňuje o tom, že domluvená pravidla se mohou v průběhu hry měnit, ale jen za předpokladu, že pak platí pouze tato nově vzniklá pravidla a všichni hráči se jimi musí bezpodmínečně řídit.

Ke hře neodmyslitelně patří také „herní obec“, kterou tvoří všichni hráči. Ale herní obec netvoří pouze hráči, někdy do ní jsou zahrnuti i diváci, kteří jsou do hry více či méně zapojeni. Jak píše Fink, hru také charakterizuje to, že do ní může kdokoli a kdykoli vstoupit a zase z ní vystoupit, ať už jako divák nebo jako hráč. Caillois zase uvádí, že hry jsou většinou hrány ve skupinkách. I když určité hry může hrát jen jeden hráč, větší požitek ze hry přináší hra s více hráči nebo hra s přítomností diváků.⁹⁷

S požitkem ze hry je také spojeno „herní napětí“, o čemž pojednávají Huizinga i Caillois. Napětí ve hře vzniká tím, že její vývoj a její výsledek nejsou předem známy. Hra by tedy měla být napínavá, a proto je důležité, aby na začátku hry měli všichni hráči podobné šance na výhru. Pokud je nemají, bývají obvykle ti silnější nějak znevýhodněni. K oživení hry také přispívá to, že se hráči průběžně střídají na svých herních pozicích.

Dalším, co hru charakterizuje, je používání hraček nebo jiných pomůcek, tedy předmětů, které Fink označuje jako „nástroje hry“. Hračky jsou předměty, které byly vyrobeny lidmi přímo pro účely hry. Ale někdy mohou být jako hračky použity i kterékoli jiné předměty, které jsou běžně používány v každodenním životě, nebo to mohou být i různé věci, které najdeme v přírodě.⁹⁸ Caillois se o hračkách zmiňuje v tom smyslu, že hračkami se obvykle stávají napodobeniny nástrojů nebo zbraní, které dospělí už přestali používat a nahradili je jinými výkonnějšími. Ale zároveň říká, že jako hračky mohou být vyrobeny také jako napodobeniny současných nástrojů, přístrojů nebo zbraní.⁹⁹

Jak jsem v této kapitole popsal výše, hra má podle Finka význam v tom, že člověku zpřítomňuje svět a ukazuje mu jeho místo v něm, což platí dvojnásob o obřadní hře v archaickém kultu. Archaický kult jakožto první lidské smýšlení o světě lidstvo provází už od nepaměti, avšak přesně jeho vznik datovat nemůžeme, neboť k tomu nemáme potřebné historické prameny. To, co víme o kultech, víme až z dob, kdy byl kult konfrontován s filosofií,

⁹⁶ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 18

⁹⁷ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat'*, s. 59

⁹⁸ Srv. Fink, E., *Oáza štěstí*, s. 22

⁹⁹ Srv. Caillois, R., *Hry a lidé: Maska a závrat'*, s. 80-81

a tudíž o něm máme první písemné zmínky. Avšak tehdejší filosofové do podstaty kultu nedokázali proniknout, jelikož v něm nežili. Také jejich vlastní kult byl již pozměněn a pozbyval na významu, a kultické obřady byly už spíše jen tradicí. Dalším důvodem, proč kultu filosofové nemohli rozumět, bylo to, že uvažovali pouze v pojmech, kdežto lidé v kultu žijící uvažovali spíše v obrazech. Filosofové pak tedy mohli pozorovat jen vnější projevy kultu a kultických her, tedy jejich lidskou stránku, ta božská jim zůstávala skryta.

Jak popisuje Fink, kult jako lidská činnost začal vznikat ve chvíli, kdy archaickým lidem po prvotním údivu nad vším ve světě jejich svět zevšedněl. Vznikl z potřeby přiblížit se k původnímu kouzlu, které měl svět ještě předtím, kdy všechno v něm bylo ještě zahaleno tajemstvím a v každém jsoucnu se odrážel celý svět. Proto si určitá jsoucná lidé posvětili, tím z nich udělali kultické symboly a oddělili je od ostatních jsoucnů ve světě. Symbolem mohlo být cokoli, mohla to být nějaká věc z přírody, předmět vyrobený člověkem, určité slovo, nějaký konkrétní člověk nebo lidské chování.¹⁰⁰

Lidé si také tehdy nedokázali vysvětlit různé jevy v přírodě a ve svém životě. Jak popisuje Fink, nejdůležitějším takovým jevem byla lidská smrt. Člověk zemřel, ale přitom stále zůstával v jejich myslích a mohli se s ním setkávat i ve svých snech. Tato záhadná forma lidského bytí čili duch, byla pravděpodobně původním předobrazem démonů.¹⁰¹

Démoni mohli na sebe vzít jakoukoli podobu, kdykoli ji mohli i změnit a člověk proto pravou podobu démona nemohl nikdy poznat. Démoni představovali pro archaické lidi neviditelné a nepředvídatelné nebezpečí, kterému se nedokázali bránit lidskou silou, a to byl další důvod, proč si vytvořili kult. Byl to způsob, jak s démony mohli komunikovat a jak si je mohli naklonit, aby jim neškodili.¹⁰²

Huizinga se ve svém názoru na vznik kultu od Finka liší a popisuje, že nejdříve byla lidská hravost a z ní se posléze vyvinula kultura a jako součást kultury vznikl i kult.¹⁰³ Kult a kultickou hru vidí jako nejčistší podobu hry a popisuje, že vznikla z přirozené lidské potřeby hrát si.¹⁰⁴ Caillois v tomto s Huizingou víceméně souhlasí, ale o tom jak a z jakého důvodu kult vznikl, se přesněji nevyjadřuje.

Kultické hry byly nejvýraznějším prvkem archaického kultu a archaický člověk se s nimi setkával při oslavách a obřadech. Byly nepochybně centrem sociálního života společnosti, a celá tato společnost se na ně důkladně připravovala. Vedly se ve vážném

¹⁰⁰ Srv. Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 147-148

¹⁰¹ Srv. *tamtéž*, s. 165

¹⁰² Srv. *tamtéž*, s. 164-165

¹⁰³ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 24

¹⁰⁴ Srv. *tamtéž*, s. 24

a pochmurném duchu. Byly při nich vždy používány masky, které umožňovaly člověku v jeho očích i v očích přihlížejících stát se samotným démonem a zdánlivě se mu tak vyrovnat. Masky mohly být vyráběny a používány pouze určitými muži a přesně určeným způsobem. Jedině při dodržení všech pravidel se mohl člověk s maskou přiblížit moci démona. Zároveň si ale člověk v masce uvědomoval, že je i pouhým člověkem. O používání masek při kultických hrách se zmiňují všichni uvedení autoři a všichni je rovněž považují za důležitou součást archaického kultu. Huizinga i Caillois popisují také to, že výroba masek musela být tajná a pod pohružkou smrti při ní nesměly být přítomny ženy ani děti.

Kultická hra archaické doby přinášela lidem poznání o světě, o jeho běhu a uspořádání a byla tudíž velmi vážnou činností. I když neměla za úkol přinášet lidem zábavu a relaxaci, tak jako tomu je u dnešních her, přesto ji můžeme charakterizovat jako hru, neboť se u ní vyskytovaly herní prvky, které jsem popsals v této kapitole výše.

Kultická hra se odehrávala v neskutečném světě démonů, který ale zároveň pro její aktéry skutečným byl. Dokonce byl pro ně skutečnějším, než jejich reálný svět.¹⁰⁵ Kultická hra jim svět zpřítomňovala a umožňovala jim kontakt s neskutečnou sférou nadpřirozena. Stejně, jako je tomu u jiných her, potřebovala reálný čas a prostor, aby se v něm mohla vyjevit. Tento prostor a čas byl striktně oddělen od reálného života. Prostorem ke kultické hře bylo vždy posvátné místo, které bylo určeno pouze k těmto účelům. Čas byl vždy také přesně určen, neboť obřadní hry se cyklicky opakovaly.

Stejně jako jiné hry se i kultická hra řídila pravidly, která u ní byla velmi přísná a jejich nedodržení mohlo mít vážné následky. K pravidlům patřilo například to, že maska se smí používat pouze přesně daným způsobem a smějí si ji nasadit pouze určití muži. Masky démonů sloužily jako nástroj hry, ovšem v žádném případě neměly funkci obyčejné hračky, ale naopak to byl ten nejdůležitější a nejposvátnější předmět v obřadní hře. Hra v kultu se hrála „v masce“, nikoli „s maskou“, a nasazení masky určovalo začátek hry. Kultické hře přihlížela celá společnost a tvořila tak herní obec. Také jako jiné hry, měla i kultická hra svůj smysl sama v sobě. Tímto smyslem bylo především vypořádání se s démony a zobrazení podstaty světa.

Jediným aspektem, který podle mého názoru nezapadá do Finkovy charakteristiky hry je to, že kultická hra nebyla svobodná v tom smyslu, že by se k ní člověk rozhodoval ze svobodné vůle kdykoli se mu zachtělo. Účast na této hře byla nařízena konvencí a byla povinností pro celou společnost. To ale neznamenalo, že by tato účast nebyla podstupována

¹⁰⁵ Srv. Fink, E., *Hra jako symbol světa*, s. 175

s ochotou nebo že by se jí snad někdo snažil vyhnout. Naopak byla samozřejmostí a o její důležitosti nikdo nepochyboval. Pro člověka představovala potěšení a vytržení ze všedního života. A právě proto, že kultická hra byla pro člověka potěšením, mohli bychom ji považovat podle Huizingovy charakteristiky hry za hru, ke které se člověk svobodně rozhoduje.¹⁰⁶

Kult zpřítomňoval tehdejšímu člověku celý svět a všechno dění v něm. „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 představováním východu a západu souhvězdí, růstu a zrání polních plodin, narození, života a smrti člověka i zvířete.“¹⁰⁷

Kult představuje veškeré vztahování se ke světu, k bohům a k nadpřirozenu. Odehrává se částečně v ireálném světě a částečně ve světě reálném. Odehrává se na určitém místě a v určitém čase, které jsou odděleny od ostatního života. Žije jím celá společnost. Má svá pravidla a používají se v něm nástroje hry jako masky a jiné posvátné předměty. Můžeme tedy konstatovat, že celý kult je vlastně hra. Proto bychom mohli vše, co zde bylo zmíněno o kultických hrách, vztáhnout i ke kultu samotnému.

Fink v knize *Hra jako symbol světa* píše, že s tím, jak lidé nabývali stále více znalostí o světě a s tím, jak se objevilo první filosofické a matematické myšlení, začal kult pozbývat na významu a postupně se z něj stala pouhá tradice, až úplně vymizel. Kult ale bezesporu hrál významnou roli ve vývoji moderních společností a v jejich kulturách. Dle Huizingy mělo v herním chování své kořeny básnictví, právo, věda i válka. A protože jako jedny z prvních her uvažujeme hry kultické, můžeme říci, že i tyto činnosti jakožto součásti kultur společností mají v kultických hrách svůj původ, a tím mají svůj původ i v samotném kultu.

Caillois význam archaického kultu pro dnešní společnost ještě více rozvádí a tvrdí, že kult vzniká zároveň s kulturou. Kultické hry popisuje jako hry typu *ilinx* a *mimikry*, které jsou ale postupně v lidských hrách v průběhu času nahrazovány herními typy *agón* a *alea*, jež jsou typické pro hry v současných společnostech. Přestože se v dnešních civilizovaných společnostech už s kulty v té podobě, jak byla popsána, nemůžeme setkat, stále lze vysledovat jejich stopy v našich tradicích, institucích a tradičních dětských hrách.

¹⁰⁶ Srv. Huizinga, J., *Homo Ludens: O původu kultury ve hře*, s. 15

¹⁰⁷ *Tamtéž*, s. 22

Závěr

Hra, i přesto že na ni většina z nás pohlíží jako na způsob odreagování, odpočinku a zábavy, hraje v životě člověka i jinou významnou roli. Řadí se svou důležitostí k dalším důležitým fenoménům lidského života, kterými jsou láska, práce, boj a smrt, ale zároveň se svojí povahou od nich liší a stojí jakoby proti nim. Jako jediný z těchto fenoménů nesměruje za žádnými cíli v budoucnosti a má účel jen sama v sobě. Tento její účel a následky herního jednání nemají důsledky v reálném životě. Člověk prostřednictvím hry poznává svět, své místo v něm a hra mu umožňuje poznávat i jeho samotného. Hra má současně rys neskutečnosti i skutečnosti. Odehrává se v ireálném světě, ale zároveň potřebuje reálný svět a jeho prostor a čas, aby se na něm mohla zachytit.

Hru můžeme charakterizovat jako činnost, ke které se lidé svobodně rozhodují, která má svá pevně daná pravidla, která je od všednodenního života oddělena zvlášť vymezeným prostorem a časem, která může vytvářet zvláštní společenství lidí, tedy herní obec, a při které jsou obvykle používány nástroje hry, tedy hračky nebo jiné pomůcky. Dále ji můžeme charakterizovat jako činnost, ve které nic hmotného neprodukuje, produkuje pouze svět hry, jenž je nehmotný. Hrám se s radostí a nadšením oddávají nejen děti, ale i dospělí v jakémkoli věku.

Hra má také význam společenský, a vždy tomu tak bylo. Už v době archaického kultu byla vážnou činností, která umožňovala lidem komunikovat s bohy a démony, kterých se obávali a které si chtěli udobřit. Byla společně s kultem jedním z činitelů, který přispíval k soudržnosti společnosti a stmeloval ji. Kultická hra i kult samotný svou strukturou a svými projevy odpovídají výše popsaným charakteristikám hry a herního chování.

Kult pravděpodobně vznikl z lidské potřeby hrát si, a z této přirozené potřeby a z lidské fantazie byli lidmi vytvořeni také bohové. Kult je pak vyjádřením lidské hravosti v té nejčistší podobě a kultická hra je jejím vrcholem. Protože je kult nedílnou součástí kultury společnosti, zákonitě ovlivňuje i její další prvky a instituce, tedy činnosti, které se kultu bezprostředně netýkají.

S tím, jak se společnosti vyvíjely a s tím, jak lidé získávali stále více znalostí o světě a jeho zákonitostech, význam kultické hry i kultu samotného upadal, až téměř zcela zanikl. Dnes můžeme jeho pozůstatky vysledovat v některých lidových tradicích nebo v některých dětských hrách. Ve hrách každé společnosti se odráží to, na čem dané společnosti záleží, a současně se ve hrách dané společnosti odráží rysy kultury, která je vyprodukovala.

Bibliografie

- CAILLOIS, R., *Hry a lidé. Maska a závrať*, přel. N. Vangeli, Studio Ypsilon, Praha 1998.
- ECO, U., *O zrcadlech a jiné eseje*, přel. V. Mikeš a V. Valentová, Mladá fronta, Praha 2002.
- FINK, E., *Hra jako symbol světa*, přel. M. Petříček, Český spisovatel, Praha 1993.
- FINK, E., *Oáza štěstí*, přel. M. Černý a V. Koubová, Mladá fronta, Praha 1992.
- HARARI, Y.N., *The Ultimate Experience: Battlefield Revelations and the Making of Modern War Culture, 1450-2000*, PALGRAVE MACMILLAN, New York 2008.
- HUIZINGA, J., *Homo ludens: O původu kultury ve hře*, přel. J. Vácha, Mladá fronta, Praha 1971.
- NIETSCHE, F., *Zrození tragédie*, přel. O. Fischer, Studentské nakladatelství Gryf, Praha 1993.
- PETŘÍČKOVÁ, T., *Apologie klouzavého pohybu*, Hermann & synové, Praha 2017.
- PLATÓN, *Ústava*, přel. F. Novotný, Oikoymenh, Praha 2001.
- STEHLÍKOVÁ, E., *Řecké divadlo klasické doby*, Ústav pro klasická studia AV ČR, Praha 1991.
- TOKOVININE, A., *Divine Patrons of the Maya Ballgame*, Moscow State University 2002, dostupné z https://www.researchgate.net/publication/237429900_Divine_Patrons_of_the_Maya_Ballgame