

## **Svět a vztah člověka k němu**

Vztah mezi člověkem a světem je nesymetrický především v tom, že nevíme, je-li svět vůbec takového vztahu k člověku (k lidem, ale také k živým bytostem atd., tedy vůbec nějakého vztahu) schopen. Jinak řečeno, máme pochyby o tom, můžeme-li „svět“ považovat za nějaký druh subjektu. Že se my jako lidé ke světu vztahujeme resp. vždy znovu pokoušíme nějak vztáhnout, o tom není pochyb. Ale při tom je docela zvláštní, že většina mytologií a zejména velká náboženství mají tendenci se vůči světu nějak distancovat, najít místo, které by neposkytoval člověku sám svět. Jen několik příkladů a v náznaku: cílem lidského úsilí je v indické tradici přerušit opakování nových a nových zrození a najít svůj domov v nirváně; v islámu je cílem dostat se do nejvyšších pater nebes; v jistém smyslu máme podobné doklady dokonce i v křesťanství, i když tam najdeme určitá významná specifika (dostat se do „ráje“, do „nebes“, na „pravici boží“ apod.); panovník Gilgameš opouští své panství a vydá se hledat květ nesmrtelnosti; etc. etc. To ovšem je poněkud komplikováno tím, že „svět“ je tu chápán jako něco pomíjejícího, druhořadého, takže lze vždycky poukázat k tomu že ten „skutečný“, „pravý“ svět je až za jeho hranicemi. A za těmito hranicemi také přestává všechno to příliš obyčejné, „nízké“ prostředí a otvírá se prostředí nové, „božské“. Takže ať už je cílem nirvána nebo nebeský ráj či cokoli, nechává to onen „pouhý“ svět jakoby za sebou a pod sebou. Že je člověk ve světě, je jeho úděl, ale být ve světě není jeho cílem, jeho život, pokud vůbec má nějaký cíl, míří mimo svět, a to tak, že svět nechává za sebou, za svými zády. Jak to vypadá, představuje snad jedinou výjimku Ježíšovo poselství, jeho „dobrá zvěst“ (*euaggelion*). Být ve světě už není úděl, ale není to ani přechodná etapa, kterou by bylo třeba „unést“ a „vydržet“. Objevuje se tu něco zcela nového: ve světě je třeba něco udělat, ba udělat něco dokonce se světem: poslání do světa – a snad i poslání světa resp. pro svět.

(Písek, 150416-1.)