H.L.A. Hart. Pojem práva. Prostor, 2004, s. 144-148

[…]

3. Konečnost a neomylnost soudního rozhodnutí

Poslední slovo, pokud jde o stanovení toho, co je právo, náleží nejvyššímu tribunálu. Pokud tak tribunál učiní, tvrzení, že se tento soud „mýlil“, nemá v rámci systému žádné důsledky: práva a povinnosti žádného subjektu se tím nemění. Toto rozhodnutí lze pochopitelně zbavit právních následků prostřednictvím zákonodárství, nicméně už sama skutečnost, že je nutné se k něčemu takovému vůbec uchýlit, jen ukazuje – co se týče onoho práva – „prázdnotu“ tvrzení, že rozhodnutí daného soudu bylo chybné. Uvažujeme-li nad těmito skutečnostmi, v případě rozhodnutí nejvyššího tribunálu se nám zdá až příliš pedantské rozlišovat mezi konečností těchto rozhodnutí a jejich neomylností. To vede k další formě tvrzení, totiž že soudy nejsou při rozhodování vázány pravidly: „Zákon (nebo ústava) je to, o čem soud prohlásí, že to je.“

Nejzajímavějším a nejpoučnějším rysem této formy skeptické teorie je využití dvojznačnosti takových výroků typu „Zákon (nebo ústava) je to, co soud prohlásí, že to je“ a to, jak tato teorie, má-li být soudržná, musí vysvětlovat vztah neoficiálních tvrzení týkajících se práva a oficiálních tvrzení soudu. Abychom tuto dvojznačnost pochopili, budeme uvažovat o analogické situaci v případě hry. Řada soutěžních her se hraje bez přítomnosti oficiálního zapisovatele skóre. Bez ohledu na vlastní zájmy v soutěži se hráčům poměrně daří aplikovat pravidlo skórování na konkrétní případy. Obvykle se na svém soudu shodnou a nevyřešených sporů bude pravděpodobně jen velmi málo. Před rozhodnutím instituce oficiálního zapisovatele skóre bude hráčův výrok ohledně skóre představovat – alespoň pokud je hráč poctivý – snahu zhodnotit vývoj hry prostřednictvím odkazu na konkrétní pravidlo skórování, jež je při hře všeobecně akceptováno. Výroky o skóre tohoto typu jsou vnitřními tvrzeními, jež uplatňují pravidlo skórování. Přestože předem předpokládají, že se hráč bude obecně řídit pravidly a bude mít námitky vůči jejich porušování, nejde o konstatování těchto faktů ani o jejich předvídání.

Stejně jako při přechodu z režimu zvyku k vyspělejšímu systému práva přináší doplnění hry o sekundární pravidla – tedy doplnění umožňující ustanovit instituci zapisovatele skóre, jehož rozhodnutí je konečné – do systému nový druh vnitřního tvrzení. Pokud se týká skóre, rozhodnutí zapisovatele mají na rozdíl od výpovědí hráčů takovou prestiž, že jsou nenapadnutelná. V tomto smyslu platí, že pro účely hry je skóre „to, o čem zapisovatel skóre prohlásí, že to je“. Je nicméně důležité si povšimnout, že pravidlo skórování zůstává tím, čím bylo i předtím, a povinností zapisovatele je, aby je co nejlépe aplikoval. Věta „Skóre je to, o čem zapisovatel prohlásí, že to je“ by byla nesprávná, jen pokud by znamenala, že neexistuje žádné pravidlo skórování vyjma toho, že zapisovatel skóre může sám volně rozhodnout, co použije. Hra s takovým pravidlem opravdu může existovat a jistě bude zábavné ji hrát, pokud se volné uvážení zapisovatele bude vyznačovat jistou pravidelností. Už to ale bude naprosto jiná hra. Můžeme ji nazvat hrou „volného uvážení zapisovatele“. Je zjevné, že za výhody rychlého a definitivního vyřešení sporů, jež funkce zapisovatele přináší, je nutné zaplatit jistou cenu. Instituce zapisovatele může postavit hráče před určité dilema. Přání, aby

hra byla stejně jako dříve regulována pravidlem skórování, a touha po definitivních, autoritativních rozhodnutích, pokud jde o jeho uplatnění v pochybných případech, se někdy projevují jako protichůdné cíle. Zapisovatel může udělat „poctivou“ chybu, může být opilý nebo může svévolně porušit svou povinnost aplikovat pravidlo skórování tak, jak nejlépe dokáže. Z některého z těchto důvodů může například zaznamenat „run“, aniž se pálkař vůbec pohne. Lze učinit opatření, jež korigují jeho rozhodnutí tak, že se lze odvolat k vyšší autoritě. Tak jako tak to však stejně skončí u soudu lidí, kteří bývají omylní, a tento soud s sebou proto vždy ponese také riziko „poctivé“ chyby, zneužití nebo porušení. Opatření, jež by korigovala porušení všech pravidel, jednoduše nelze pomocí pravidel učinit.

Rizika vyplývající ze zavedení autority, která má pravidla používat konečným a autoritativním způsobem, se mohou projevit v libovolné oblasti lidské činnosti. Rizika, jež se mohou projevit ve skromné sféře hry, stojí za úvahu v každém případě, neboť výjimečně jasně demonstrují, že některé z oněch „skeptických“ závěrů přehlížejí jisté charakteristické rozdíly, které jsou pro pochopení této formy autority nezbytné, a to i bez ohledu na to, o jakou oblast se jedná. Je-li zaveden oficiální zapisovatel skóre a mají-li být jeho rozhodnutí konečná, tvrzení hráčů nebo jiných „neoficiálních“ osob ohledně skóre nemají v rámci hry žádný status – pro výsledek hry jsou zcela nepodstatná. Pokud se náhodou shodují s tvrzením zapisovatele, je to jedině dobře. Pokud jsou v rozporu, nesmí se na ně při sčítání výsledků brát ohled. Tato zjevná fakta by byla podstatně zkreslena, kdybychom výroky hráčů považovali za předpovědi rozhodnutí zapisovatele, a bylo by absurdní, kdybychom pro vysvětlení toho, že se na tyto výroky nedbá, jsou-li v rozporu s rozhodnutím zapisovatele, použili tvrzení, že šlo o předpovědi těchto rozhodnutí, jež se nakonec ukázaly nesprávné.

Hráč, který se uchyluje k určitému tvrzení ohledně skóre poté, co byla zavedena instituce oficiálního zapisovatele, dělá přesně totéž, co dělal předtím: hodnotí vývoj hry, jak nejlépe dokáže, tak, že odkazuje k pravidlu skórování. Totéž ostatně dělá i sám zapisovatel – pokud plní povinnosti plynoucí z jeho postavení. Rozdíl mezi nimi nespočívá v tom, že první předvídá, co ten druhý řekne, ale v tom, že tvrzení hráče jsou neoficiální aplikací pravidla skórování, a tudíž nemají žádný význam při sčítání výsledků, zatímco výroky zapisovatele jsou autoritativní a konečné. Je důležité si všimnout, že kdyby byla dotyčná hra „hrou volného uvážení zapisovatele“, vztah mezi neoficiálními a oficiálními výroky by byl nutně odlišný. Nejenže by výroky hráče byly předpověďmi zapisovatele, ale navíc by nemohly být ničím jiným. V tomto případě by totiž tvrzení, že „skóre je to, o čem zapisovatel prohlásí, že to je“, bylo samo o sobě pravidlem skórování. Neexistovala by možnost, že by tvrzení hráčů byla pouhými neoficiálními verzemi toho, co zapisovatel oficiálně vyhlašuje. Rozhodnutí zapisovatele by tedy byla jak konečná, tak neomylná – anebo by se dalo spíše říci, že otázka jejich omylnosti či neomylnosti by byla zcela nesmyslná, protože by pro něj neexistovalo nic, podle čeho by mohl jednat „správně“ nebo „nesprávně“. V běžné hře však tvrzení, že „skóre je to, o čem zapisovatel prohlásí, že to je“, není skórovacím pravidlem. Je to pravidlo, díky němuž je jeho konkrétní uplatnění pravidla skórování zcela autoritativní a konečné.

Druhé poučení plynoucí z uvedeného příkladu autoritativního rozhodnutí se týká mnohem podstatnějších záležitostí. Normální hru můžeme od „hry volného uvážení zapisovatele“ rozlišit jednoduše proto, že pravidlo skórování sice má – ostatně jako i jiná pravidla – svou vlastní oblast

otevřené textury, v jejímž rámci musí zapisovatel učinit volbu, ale mimo to má i jisté jádro ustáleného významu. Právě toto jádro představuje základ, od něhož se zapisovatel nesmí vzdálit a jež tam, kam až dosahuje, zavádí normu správného a nesprávného skórování jak pro hráče dospívajícího k neoficiálnímu tvrzení týkajícímu se skóre, tak i pro zapisovatele, který činí oficiální rozhodnutí. Právě díky tomu můžeme uznat jako pravdivé tvrzení, že rozhodnutí zapisovatele jsou sice konečná, ale nikoli neomylná. Totéž platí pro právo.

Skutečnost, že některá rozhodnutí zapisovatele jsou zjevně nesprávná, nejsou až do jistého bodu v rozporu s tím, že hra může pokračovat – počítají se stejně jako rozhodnutí, která jsou naopak zjevně správná. Existuje však jistá míra, v jejíchž hranicích už není tolerance vůči nesprávným rozhodnutím slučitelná s kontinuitou téže hry. Tato skutečnost má velmi důležitou právní analogii. To, že jsou ojedinělé nebo výjimečné oficiální odchylky tolerovány, ještě neznamená, že už se na hřišti nehraje baseball nebo kriket. Jsou-li však tyto odchylky příliš časté nebo zavrhne-li zapisovatel pravidlo skórování, musí dojít k situaci, kdy hráči buďto nebudou nadále akceptovat jeho odchylné rozhodování, nebo už nepůjde o tutéž hru. Už to nebude kriket či baseball, ale „hra volného uvážení zapisovatele“. Kriket nebo baseball totiž obecně určuje jedna důležitá vlastnost – jejich výsledky by měly být hodnoceny tak, jak to vyžaduje jasný význam pravidla, ať už má zapisovatel k dispozici jakkoli širokou oblast otevřené textury. Můžeme si jistě představit situaci, kdy bychom prohlásili, že hra, která se právě hraje, je skutečně „hrou volného uvážení zapisovatele“ – nicméně skutečnost, že ve všech hrách je rozhodnutí zapisovatele konečné, ještě neznamená, že takové jsou všechny hry.

Tyto rozdíly je třeba mít na paměti, máme-li zhodnotit onu formu skepticismu vůči pravidlům, která čerpá z jedinečného charakteru rozhodnutí soudu jako konečného, autoritativního tvrzení, co je v konkrétním případě právo. Otevřená textura práva ponechává soudům mnohem širší a důležitější pravomoci k tvorbě práva, než je tomu u zapisovatelů skóre, jejichž rozhodnutí nejsou v žádném případě využívána jako právotvorné precedenty. Jakékoli rozhodnutí soudu – ať už se týká záležitostí vyskytujících se v té části pravidla, která se zdá každému jednoznačná, nebo v jeho diskutabilních hraničních oblastech – trvá, dokud ho zákonodárná moc nezmění, a stejně tak budou mít soudy poslední a rozhodující slovo při interpretaci této zákonodárné změny. Stále však zůstává rozdíl mezi Ústavou, jež poté, co zavedla systém soudů, stanoví, že právo bude cokoli, co bude považovat za vhodné nejvyšší soud, a skutečnou ústavou Spojených států, případně ústavou jakéhokoli moderního státu. Pokud tvrzení „Ústava (nebo zákon) je to, o čem soudce prohlásí, že to je“ interpretujeme jako cosi, co tento rozdíl popírá, půjde o tvrzení nesprávné.