

## **Ko so se bogovi prenehali družiti z ljudmi! (ali) O pojmih *agón*, *aristos*, *areté*... v filozofiji športa**

DANIEL LEVSKI

*Inštitut za humanistične raziskave v športu*

*Milčinskega 2*

*SI-1000 Ljubljana*

### IZVLEČEK

*Agón* (ἀγών), *aristos* (ἀριστος) in *areté* (ἀρετή) so trije pojmi, ki bistveno zaznamujejo starogrški odnos do tiste telesne aktivnosti in vloge telesa v njej, ki bi ga z današnjim pojmovnim aparatom poimenovali šport. Tako ti pojmi tudi bistveno določajo tisto še vedno nastajajoče mišljenje, ki za svoj predmet jemlje šport in se v javnem prostoru uveljavlja kot filozofija športa. V pričujočem prispevku spremljamo razvoj teh treh pojmov od Iliade in Odiseje do klasične grške misli – Sokratesa, Platona in Aristotelesa. Pri tem poskušamo vsaj deloma poiskati vzporednice temu razvoju tudi v t.i. "realnem življenju". Od pristnega agona do njegove izroditve in "administrativnih" zaščit pravil. Od pristne aristokracije do tiranije in demokracije. Od *areté*, ki se izkazuje, do časa, ko se bogovi prenehajo družiti z ljudmi, vprašanje "Kaj je *areté*?" pa postane temeljno vprašanje nastajajoče etike.

*Ključne besede: šport, igra, filozofija športa, agón, aristos, areté, etika, eris, Olimpijske igre*

### ABSTRACT

**WHEN GODS STOPPED CONSORTING WITH PEOPLE!**

**(OR) ABOUT THE CONCEPTS AGÓN, ARISTOS, ARETÉ... IN THE PHILOSOPHY OF SPORT**

*Agón* (ἀγών), *aristos* (ἀριστος) and *areté* (ἀρετή) are three concepts that fundamentally determine the attitude of Ancient Greece towards those physical activities and the body's role in them that we would, with a today's notional apparatus, call sport. And these notions also fundamentally determine the still emerging thinking, whose subject is sport and is in public domain establishing itself as the philosophy of sport. The present article's object follows the development of these three notions from Iliad and Odyssey to the classical Greek thought by Socrates, Plato and Aristotle. With that we are trying to at least partially identify the parallels of this development with the so-called "real life". From genuine agón to its degeneration and "administrative" protection of regulations; from genuine aristocracy to tyranny and democracy; from *areté*, which shows itself, to the time when Gods stop consorting with people, and the

question "What areté is?" becomes the fundamental question of the emerging ethics.

Key words: sport, game, philosophy of sport, agón, aristos, areté, ethics, eris, Olympic Games

"Skoraj noben mednarodni pojav (fenomen) današnjih dni si ne zasluži takšno stopnjo socioloških in psiholoških raziskav, kot si jo zasluži šport. Šport je neizmerno zrasel v obsegu in družbenem pomenu, toda temu pomenu je namenjeno zelo malo resne pozornosti."<sup>1</sup> To je bilo leta 1927. Petdeset let pozneje šport ostaja med najbolj obravnavanimi in najmanj razumljenimi pojavi našega časa. Eden od razlogov, da šport ni razumljen, je tudi ta domačnost, ki je povzročila, da se njegov smisel zdi očiten, takrat ko to ni. (Guttmann, 2003, Preface vii)

## I.

Če je šport **igra**,<sup>2</sup> potem ga lahko z Johanom Huizingo definiramo z istimi pojmi kot igro samo, kot: "...prostovoljno akcijo ali dejavnost, ki poteka v določenih časovnih in prostorskih omejitvah, sledeč svobodno sprejetim pravilom, a je povsem vseobvladujoča, sama sebi namen, spremlja pa jo občutek napetosti in veselja in zavest o drugačnosti od običajnega življenja." (Huizinga, 2003, 17–22), kar bo Roger Caillois popravil v: dejavnost, ki je svobodna (prostovoljna), časovno in prostorsko ločena, negotova v razpletu, neproduktivna, urejena s pravili in fiktivna (Caillois, 2003, 148), šport pa opredelil kot agonalno igro oziroma kot kulturno obliko aktualizacije agonalnih iger, katerih institucionalne oblike so trgovska konkurenca, tržni boj, natečaji, testiranje itd.<sup>3</sup>

Če želimo razumeti igro, moramo poznati svet, pravi Eugen Fink, in če želimo razumeti svet kot igro, moramo zadobiti še globlji vpogled v svet. Toda igra in njen lastni videz sveta igre pomeni za filozofijo hudo neprijetnost, saj se sicer različni in jasno razločeni pojmi tu nepričakovano in nenavadno zlepijo. In da bo zagata še večja, so že otroci sposobni razločevanj, ki so za mišljenje najtežja in najbolj vprašljiva. (Fink, 2003, 267) ... Razmišljanje o igri ni niti igra sama, niti ne koristi našemu veselju do nje.

Toda, ali obstaja tudi pravo in resnično mišljenje o igri, ki ostaja v izpolnjevanju igre in ki se naslanja na odprtost človeškega bitja do sveta, na odprtost, ki jo določa prav igra? (Fink, 2003, 266) To pa je hkrati tudi vprašanje, ali obstaja Filozofija športa kot podoba mišljenja, ki je filozofija?

Če smo skupaj z Deleuzeom filozofijo definirali "...kot ustvarjanje pojmov..." oziroma da je "...pojem začetek filozofije, ravnina pa je njena uvedba." (Deleuze, 1999,

---

<sup>1</sup> Tu Allen Guttmann citira Maxa Schelerja (Scheler, Max: Introduction to Alfred Peters, Psychologie des Sports, Leipzig 1927): "Scarcely an international phenomenon of the day deserves social and psychological study to the degree that sport does. Sport has grown immeasurably in scope and in social importance, but the meaning of sport has received little in the way of serious attention." Prevod v slovenski jezik: D.L.

<sup>2</sup> Prvi trije odstavki pričujoče razprave so kratek povzetek prispevka avtorja, objavljenega v zborniku Philosophy of Sport and Other Essays (Levski, 2004, 15–23).

<sup>3</sup> Kot vsaka igra pa se lahko tudi šport v nekem trenutku okuži z *realnim svetom*, kar privede do skvarjenosti in *izroditev*. Užitek postane fiksacija, pobjeg se spremeni v obveznost, razvedrilo v obsedenost in vir tesnobe. Agonalna igra se izrodi v nasilje, voljo po moči, v zvijačnost, nepriznavanje pravil igre in nepriznavanje sojenja.

46), pri čemer "...je treba ravnino imanence obravnavati kot pred-filozofsko." (Deleuze, 1999, 45),<sup>4</sup> smo hkrati tvegali in naše pred-filozofsko početje iskanja nečesa, kar je "filozofija športa" ter spraševanje po *Kaj je šport?*, razglasili za trasiranje ravnine, pripravljene za naseljevanje pojmov nove discipline.

Tu in danes začenjamo to naseljevanje s poskusom opredelitve medsebojnih odnosov treh pojmov: *agón* (ἀγών), *aristos* (ἀριστος) in *areté* (ἀρετή), predvsem pa s poskusom razumevanja, kako so te pojme razumeli, jih doživljali in uporabljali sami Grki. Pri tem bomo poskusili vsaj deloma spremljati tudi njihov zgodovinski razvoj oziroma zgodovinsko razsežnost spreminjanja njihovega pomena ter poskušali poiskati vzporednice tem spremembam v t.i. "realnem življenju".

Pri tem se moramo zavedati, da je to "realno življenje" del nekega zgodovinskega, torej preteklega časa, o katerem lahko govorimo izključno na osnovi maloštevilnih materialnih ostankov, na osnovi katerih poskušamo skonstruirati čim boljše približke zgodb, kakor so se res dogajale – oziroma, kot bi rekel Paul Veyne, zgodovina zgodovinopisja je tričetrtine napisana iz domišljije in ena četrtina iz virov in dokumentov (Veyne, 1998, 146–147).

## II.

Če *agón* (ἀγών) s SSKJ definiramo kot "tekmovanje" in z Doklerjem kot "...(tekmovalni) boj, tekma, bojna igra..." (Dokler, 1915, 9) se najprej moramo izogniti možnemu nesporazumu: *agón* ni boj kot vojna, ni vojaška bitka, čeprav je v homerski Grčiji tudi tam prisoten. Vojna je vedno *polemos* (πόλεμος) in "boriti se, vojskovati se" je vedno *polemeō* (πολεμέω) ((Dokler, 1915, 629), *agón* kot tekmovalnost pa se kaže kot način delovanja na vseh področjih vsakodnevnega življenja – od gospodarstva do "športa", od mišljenja in umetnosti do politike in, seveda, tudi do vojne. Jakob Burckhardt pravi: "Nasprotje, prek katerega se je grška zavest šele dopolnila, Negrk, se imenuje barbar." (Zore, 1997, 29) Barbaros pa je tisti, ki brblja, kar pa ne pomeni le, da ga ne moremo razumeti na ravni jezika, temveč ga zaradi njegove neizobraženosti in neomikanosti ne bi mogli razumeti niti tedaj, če bi govoril po grško... zato so za barbare lahko veljali tudi grški narodi brez ustrezne kulture, torej brez: mestnega (polisnega) življenja, brez agore (trga kot zbirališča), brez *gimnastike* in brez *agona* (Zore, 1997, 30).

*Agón* je torej bistveni konstitutivni element grštva, ki sebe razume kot drugo od barbarstva. Toda *agonalno* zaznamuje predvsem čas od konca dorskih selitev in nastanka polisov do konca 6. stoletja, že v petem stoletju pa najdemo znamenja umika *pristnega agona*, ki ga zamenja pompoznost, hvalisavost, prepirljivost. To je hkrati tudi prehod iz arhaičnega obdobja v klasično, čas burnih sprememb, čas *krisisa*, ki ga zaznamuje sofisticni duh v mišljenju.

Kaj je pravzaprav *agón* in predvsem, kaj je "*pristni agón*", lahko poskusimo razumeti tudi iz njegovega zanikanja. Toda, kaj je sploh zanikanje pristnega agona? Ali je to nekakšen ne-*agón*, ne-tekmovalnost, nekakšna pasivnost, nedejavnost, vdanost v usodo?

Razumljivo je, pravi Zore, da je v razmerah demokracije in relativnosti vrednot cvetela retorika, ki je črpala hkrati iz demokracije in demagogije. **Eu legein** pomeni

<sup>4</sup> Prav tam, str. 45. Deleuze pravi, da ravnina imanence "... ni pojem, tudi ne pojem vseh pojmov." (str. 40) in "... ni pojem, ki bi ga bilo mogoče misliti ali si ga zamišljati, temveč je podoba misli, podoba, ki si jo misel ustvari o tem, kaj pomeni misliti .." (st. 41). Filozofija kot konstruktivizem " .... ima dva komplementarna vidika, ki se razlikujeta po naravi: ustvarjati pojme in zarisati ravnino." (str. 40)

*dobro, uspešno govoriti* in ne govoriti resnice. Spoznanje tako relativnosti kot moči govora se kaže predvsem v postavki o dveh logosih, torej dveh resnicah, med katerimi zmaga močnejša, prepričljivejša in ne resničnejša. To ni več tekmovanje, to je prepir (*eris*) (Zore, 1997, 111).

Ne-pristni *agón* torej sploh ni *agón* temveč zdraha, prepir, skratka tisto, kar so stari poimenovali z besedo *eris* (kreganje, prepir, pričkanje, nesloga, razpor, prepirljivost, boj, vojna ... Dokler, 1915, 9) in so jo poznali že veliko pred petim stoletjem in sofistiki. Tako je Eris pri Homerju dala neposreden povod za trojansko vojno, ves čas pa tudi neti prepir med Agamemnonom in Ahilom, medtem ko Hesiod – najprej v **Teogoniji** – piše:

*Noč pa rodila je ... (211)*

*... nadložno Starost in Svajo<sup>5</sup> s pogumnostjo v srcu. (Hesiod, 1974, 225)*

nato pa v **Delih in dnevih** vpelje še drugo *Eris*:

*Ni ena Svaja samo, dveh vrst sta Svaji na zemlji:  
ena vso hvalo zasluži, če prav jo spoznaš in premisliš,  
druga pa grajo; zakaj njuna čud je docela različna.  
Ena, zločinska, le zdrahe razvema in vojno pogubno:  
nihče umrljivih ljudi je ne mara, samo ker je nuja  
(takšna je volja nesmrtnih), častijo to Svajo krvavo.  
Drugo, starejšo, že prej mrakobna je Noč porodila,  
a jo Kronides, ki vlada v višavah in v etru prebiva,  
vsadil je v Zemlje naročje in storil ljudem dobrodejno:  
ta celo lene može, neokretne, na delo spodbuja.  
Človek si dela želi, ko vidi, kako je premožen,  
kdor se podviza sejat in orat in hišo urejat.  
Sosed tedaj tekmuje s sosedom, da sam bi si ustvaril  
večje imetje: to dobra je Svaja, ljudem dobrodejna.  
Meri lončar se z lončarjem, tesar zavidava tesarju,  
pevec je pevcu zavisten, berač nevoščljiv je beraču. (Hesiod, 1974, 11–26)*

Torej, tudi *eris* je tekma, "konkurenčna tekma", podobna tisti, na kateri sloni sodobno gospodarstvo. Toda, če je tudi *eris* tekma, kaj manjka tej tekmi, da ni *agón*, temveč *eris*?

*Agón* kot tekma, tekmovanje, je definiran s hotenjem biti *aristos* (boljši od drugih), tako da se pokaže *areté* (biti najboljše, kar si lahko; delovati najboljše, kar lahko), Hesiodova hvalevredna *Eris* kot tekma pa je usmerjena izključno v ustvarjanje dobrin in premoženja, njeno gibalno je zavist. Pri *pristnem agonu* vedno gre za *areté* ali vsaj za večjo ali manjšo količino časti, ki si je deležen na poti k biti *aristos*, toda ko se vmeša krvava *Eris*, boj postane morilska in pogubna vojna (*πόλεμος*). Ni *agón* botroval trojanski vojni, temveč *eris*. Dokler je bil na delu *pristni agón* so se številni spopadi med polisnimi vojskami razrešili s spopadom poveljnikov ali izbranih predstavnikov obeh sprtih strani.

Še sredi petega stoletja (457) Špartanci, pri katerih se je spomin na pristni *agón* – spričo zaprtosti družbenega sistema, ki ni omogočil ne razvoja sofistike, ne retorike in ne demokracije – najdlje ohranil, ne uspejo, kljub vojaški premoči, spremeniti zmage v bitki v zmago v vojni.

---

<sup>5</sup> Tu Gantar *Eris* sloveni v *Svajo*.

"Pri Tanagri sta se vojski spopadli; v odločilnem trenutku pa je prestopilo tesalsko viteštvo k sovražniku, in Atenci so bili poraženi. Tako je Sparta oprala sramoto pri Oinoi; ker pa spričo svoje agonalne taktike ni izrabila uspeha in zasledovala premaganih, je bila bitka politično brez pomena ..." (Sovre, 2002, 199) In še: "...Kaj ji je pomagala zmaga pri Tanagri, kaj bi ji bile pomagale tudi nove zmage, ko pa jih nasprotnik ni priznal in se v sili zaprl za obzidje, ker je vedel, da je oblegovalna vojna Lakedaimoncu neznana? Da bi se bil pa privadil novi taktiki, tega tedaj še ni zmožgal, saj bi bil zatajil svojo bitnost in vzel kozmosu pravico do življenja..." (Sovre, 2002, 200)

Za razliko od Špartancev, so Atenci že izkusili, kar je Protagora (490–420) izrazil v reku: "Vseh stvari merilo je človek, bivajočih, kako so, ne bivajočih, kako niso." (Protagoras, 2002, 140) in da je spoznanje resnice omejeno na **vsakokratni** okoliš spoznanja izkušnje sveta... Takšna izkušnja omejenosti pa je izkušnja skritosti, ki jo je treba razumeti tudi kot zanikanje možnosti spoznanja, pri čemer Protagora opozarja predvsem na skritost bogov, skritost njihove prisotnosti, odsotnosti in izgleda (Zore, 1997, 118).

Skritost bogov pa pomeni tudi umanjkanje **mita**, kot še enega konstitutivnih elementov grštva. **Mithos** in **sofia** arhaičnega grštva sta bila garanta resnice v času, ki se je še spominjal herojskih, predzgodovinskih časov, ko so se bogovi še družili z ljudmi. V času vladanja sofističnega duha sta oba odpovedala, na njunem mestu pa vznikne filozofija, ki ni več modrost sama, temveč samo še ljubezen do modrosti, toda kot taka edina možnost reševanja resnice, s tem pa tudi tedanje *polis* in človeka. Reševanje *polis* ne uspe. Sokrata obsodijo na smrt, Platon boljše *polis* išče na Siciliji, Aristotel pa se umakne, da se Atenci ne bi še drugič pregrešili zoper filozofijo. Grki se s helenizacijo sveta in orientalizacijo grštva nehajo določati po drugosti od barbarov, saj ni več *polis*, ni več *agore* (v njeni izvorni funkciji), ni več pristnega *agona* – in *gimnastiko* vedno bolj nadomešča *kozmetika*.

### III.

V osmem stoletju pa nastaneta tudi homerski pesnitvi Iliada in Odiseja, ki Grkom ustvarita svet bogov in skupno religijo, oblikujeta "nacionalno" zavest, v današnjem času pa predstavljata neprecenljiv vir (pa čeprav pogosto tudi spornih) podatkov o življenju in družbeni ureditvi v t.i. temni dobi.

"V Homerjevih pesnitvah je "dober človek" (*ἀγαθός*) tisti, ki je dovolj močan, mogočen, sposoben za neko dejanje, četudi – ali predvsem zato – je to dejanje v njegovo korist ter po nekih drugih merilih popolnoma krivično oz. samovoljno." ... "Nestorjevo prigovarjanje Agamemnonu v Iliadi: 'nič mu nikar, četudi si dober (*ἀγαθός* *περ* *ἔών*), ne jemlji dekleta', izraža ravno tisto brezkompromisno 'etiko' herojske dobe, etiko tekme, soočenja, boja – *ἀγών*-a. Agamemnon je višji, 'dober', 'sposoben' in Ahilu vzame Brizejdo." (Kalan, 2003, 113)

Etika *agona*, v katerem je resnica (in pravica) na strani boljšega (*aristos*), ki se kaže skozi *areté* (delovati najboljše, kar lahko), ne vsebuje pojmov dobro in slabo, kakor ju razumejo vse kasnejše filozofske etike. "Pred filozofsko etiko je do konca 5. stol. za Grke veljala 'homerska' etika, za katero je Nietzsche upravičeno ugotavljal, da je 'onstran dobrega in zlega'..." (Kalan, 2003, 113)

Iliada in Odiseja, kot bolj ali manj pristen opis zlitja mikenskega in novega sveta, sta opis življenja "...bojevitega, ponosnega plemstva, čigar ideal sta bila boj in zmaga, nebrzdana želja po plemu in veselje ob agonalnem načinu življenja." (Bratož, 2003, 45)

Ravno to "veselje ob agonalnem načinu življenja" je del tistega, kar Kalan imenuje "homerska etika", ki je epicenter antropocentričnega sveta, v katerem je najpomemb-

nejši posameznik in njegovo delovanje. Monarhija je najvišja oblika vladavine kot najboljša možna aristokracija. Monarh je resnični *aristos* med vsemi *aristoi*, je ἀγαθός περ ἑών. Individualni *mikrokozmosi* skozi nenehni *agón* oblikujejo širše kozmose (κόσμος<sup>6</sup>), toda vedno v želji biti *aristos*, tako da se izkaže *areté*. Pri tem je *areté* kot vrhina predvsem učinkovitost, s katero je človek najboljše, kar lahko je, ko uporabi vse svoje potencialne (pogum, moč, pamet, toda tudi prebrisanost ...) in doseže največje možno učinkovanje.

Homerski junaki praviloma pripadajo vrhnjemu sloju takratne družbe, nobleski, katere življenje je potekalo med dvema poloma – bojevanjem in praznovanjem. K praznovanju pa so sodila tudi (ali pa celo predvsem) merjenja moči na atletskih tekmovanjih. Toda, če bi tekmovalni šport ostal področje zanimanja zgolj najvišjega družbenega sloja, bi lahko pritegnili tistim, ki zagovarjajo stališče, da ta tekmovalni ideal ni značilnost samo homerskega človeka, marveč na splošno arhaičnih družb, ki so pod močnim aristokratskim vplivom. (Romero, 2004, 1.2)

Toda v Iliadi in Odiseji se preprosti ljudje ne pojavljajo samo kot navdušeni gledalci (Odiseja, 8.109, Iliada, 23.652, 23.881), temveč tudi sami kot tekmovalci (Iliada, 2.773-4). V Homerski družbi se s športom ukvarjajo vsi. Tekmovalnost je osrednja lastnost grškega človeka tistega časa. Na delu je **agonistični ideal** življenja, ki ga ne zasledimo nikjer drugje – ne pred tem in ne kasneje, do današnjih časov ne. Ali je to zgolj podoba "zlatega obdobja" evropske civilizacije, po katerem je sledilo samo še propadanje in dekadenca? Ali pa je, nasprotno, bistveni del "agonističnega ideala" *po-hlep* po materialnih dobrinah?

To drugo tezo naj bi podpirala številna mesta v obeh delih. Tako Ahil tekmovalcem v pogrebnih slovesnostih ob Patroklovi smrti "Najprej določi prekrasne dobitke za urne vozače ..." (Iliada, 23.263), "Potlej postavi nagrado zmagalcu v boks bolečim ..." (Iliada, 23.653) in tako dalje do konca vseh tekmovanj. Nagrade so bogate (Iliada, 23.263-270, 654-656 *itd.*), toda vedno so namenjene tudi vsem poražencem ali poražencu: "...drugi, ki tekmo zgubi, dobobi pa kupo dvoročno ..." (Iliada, 23.656) in "...kdor pa v tekmi zgubi, nameni dekline mu v dobitok ..." (Iliada, 23.704). Nagrade pa so bogate predvsem zato, ker je čast enakovredna prejetemu bogastvu. Zato ni ne-častno biti poraženec, le čast je nekoliko manjša.

Več kot 600 let kasneje je bilo z nagradami zelo podobno na vseh t.i. "hrematističnih" (*chrematitic*<sup>7</sup> – za denar) igrah, kar so bile vse lokalne igre: *Asklepeia* v Epidavrusu, *Panathenaia* v Atenah, *Eleutheria* v Larissi, verjetno tudi *Karneia* v Sparti. Povsod se je tekmovalo "za denar" in povsod je bilo veliko nagrad, pogosto toliko, kolikor je bilo tudi tekmovalcev.<sup>8</sup>

#### IV.

Grška beseda "*athlon*" izvorno pomeni "nagrada" (1. bojna nagrada, nagrada (sploh), plačilo. 2. boj, napor – Dokler, 1915, 15), glagol "*athleuein*" pa "tekmovati za nagrado". Tekmovalec je "*athletes*" – tisti, ki tekmuje za nagrado. Nagrada pa je lahko

<sup>6</sup> Dokler, 1915, 445: ureditev, vrsta, red, uredba, ustava države, dostojnost, et. iz κόσμος, slovesno oznanjati.

<sup>7</sup> Tako v angleščini Miller, 2004, 129, gl. tudi SSKJ: *hrematistika*.

<sup>8</sup> Tako je za tekmo v teku na Panatenskih igrah bilo razpisanih kar pet nagrad: 1. zlati venec, vreden 1.000 drahem in še 500 drahem povrh, 2. nagrada: 1.200 drahem, 3. nagrada: 600 drahem, 4. nagrada: 400 drahem in 5. nagrada: 300 drahem. Danes težko izračunamo, kakšna je bila resnična vrednost teh nagrad, toda znano nam je, da je 1 drahma bila približno plačilo za en dan težaškega dela.

karkoli – materialna ali simbolna, lovorov venec ali denar, bik, ščit, posoda ali pa petdeset amfor z oljem. Zdi se, da šport zaradi športa res ni bil grški koncept, kot pravi Miller (Miller, 2004, 11), toda viri so polni poročil o tekmah, ko so se mladci pomerili predvsem zaradi kratkočasnja, relaksacije, počitka od dnevnih rutin in vojskovanja. V nobenem primeru in na noben način pa tekma nikoli ni bila priprava za boj (Miller, 2004, 27), temveč čisti užitek v tekmovanju samem, v preseganju drugih, v doseganju slave (pa čeprav samo za hip in samo v krogu bližnjih tovarišev). Ahil skliče bojne tovariše praktično sredi boja in pripravi športne igre v slavo padlemu Patroklu, kar bi bilo popolnomanesmiselno, če bi bile tekme tudi v najmanjši meri del priprav na vojskovanje. V Odiseji pa še:

*"Pojdimo torej na plano in skusimo v raznih se tekmah / naj bo povedal naš gost, ko vrne se k ljubim domačim, / koliko boljši smo mi v gimnastičnih vajah ko drugi, / v boju na pest, rokoborbi, pa tudi skakanju in teku!" (Odiseja, 8.100-104)*

In ravno to "preseganje drugih", ta "biti boljši ko drugi" ali preprosto "biti boljši, najboljši ... biti *aristos* (ἀριστος: ... najboljši, -odličnejši, -hrabrejši, -močnejši, -plemenitejši, prvi;...- Dokler, 1915, 110) ..." je tista rdeča nit, ki jo lahko potegnemo od Ahila in Pelopsa do vseh znanih in neznanih zmagovalcev, tako na Olimpijskih kot tudi vseh drugih formalnih in neformalnih igrah stare Grčije. Glagol ἀριστεύω preprosto pomeni: 1. sem prvi, najboljši, odlikujem se ...prekašam koga ...zmagujem... 2. pridobivam, dobivam (kot) nagrado ... (Dokler, 1915, 110) Postati in ostati eden od *Aristoi* – je modus vivendi pristne grške aristokracije, preden je želja po biti *aristos* degenerirala v tiranijo. In zdi se, da je "biti boljši, najboljši ...", ta aristokratski princip (v pristnem grškem pomenu besede) zaznamoval grško družbo v celoti, kar jo verjetno loči od vseh drugih družb in civilizacij do naših dni.

Hotenje po postati *aristos* pa doseže svoj vrh in najgloblje zaznamuje predvsem vse štiri t.i. "stefanitične" igre (*stephanitic*<sup>9</sup> – "kronske" ali bolje "venčne" od: στέφανος – venec, στεφανηφόρος – ki nosi venec, ovenčan). Namreč, dve stoletji po nastanku Herininih in Zevsovih iger v Olimpiji (776),<sup>10</sup> v prvi polovici šestega stoletja – lahko bi rekli nenadoma – se Pitijске glasbene svečanosti v Delfih (582) in stare Pozejdonove svečanosti v Istmiji (580) po vzoru Olimpije preoblikujejo v Panhelenske atletske igre. Sedem let kasneje (573) se jim pridruži še Nemeja. Vse kaže, da so vsem trem prireditvam takoj priznali panhelenski status, tako da so od takrat vse štiri tvorile štiriletni cikel – *periodos*.

Pri Homerju *gimnikos agón*, kot najvišja oblika (pristnega) *agona*, omogoča tistemu, ki je resnično *aristos*, da se povzpne do najvišje točke, ki jo smrtnik lahko doseže, kajti "ni za moža je slave svetlejšje, dokler je na svetu, / nego uspeh, ki doseže z brzino ga nog in z rokami." (Odiseja, 8.147-8)

Homer še ne govori o zmagi, temveč o uspehu, dosežku. "Homerska" *areté* za svoje izkazovanje ne potrebuje nujno zmage, zato so tudi nagrade številne in porazdeljene med vsemi tekmujočimi v skladu z doseženim in pokazanim, pri čemer je bogatejša nagrada pomenila več časti in manj bogata manj časti. Ta princip nagrajevanja prevzamejo vse "hrematistične" igre, toda na "venčnih" igrah je bil zmagovalec vedno en sam in vsi drugi poraženci. Millerjeva izjava, da "Ideal *areté*, 'odličnosti', ni puščal prostora za 'skoraj'" je torej skladna s prakso Olimpijskih in drugih "venčnih" iger, toda ne tudi z vsemi drugimi igrami in tekmami, ki so predstavljale večino "športnega" dogajanja.

<sup>9</sup> Tako v angleščini Miller, 2004, 31.

<sup>10</sup> Pausanias, 1979, 5.8.5. Po nekaterih podatkih (Sirracos, 2002, 34; Reese, 2002, 40–41) pa naj bi te igre bile že 28. in bi torej Efitos igre obnovil leta 884, kar tudi nekoliko bolj uskladi mit in vire.

Prva razpoka v pristnosti olimpijske agonalnosti se pokaže šele na začetku 4. stoletja. Leta 388 je zabeležen prvi poskus varanja, ko je Eupolos iz Tesalije podkupil nasprotnike, da bi zmagal v boksu (πύξ).<sup>11</sup> In šele leta 372, ko Troilos iz Elide, eden od sodnikov (helanodikos) na Igrah, osvoji dve lovoriki kot zmagovalec v *hipikos agonu* (zmago so vedno pripisali lastniku konj in vpreg in ne tekmovalcu, ki je vodil vprego ali jahaču), Elejci sprejmejo zakon, s katerim so sodnikom prepovedali tekmovali na igrah, tudi kot lastnikom vpreg (*Pausanias, 1979, 6.1.4-5*).

Z izrojevanjem pristnega agona se pokaže potreba po večji formalizaciji in "administrativni" zaščiti pravil.<sup>12</sup> Pravila so izgubila svojo svetost, za njihovo nedotakljivost zdaj morajo skrbeti zakoni, sodniki in pritožna razsodišča. *Areté* ni več nekaj, kar se izkaže. Bogovi so se nehali družiti z ljudmi, z resnico se je skrila tudi resnica o *areté*. Vprašanje "Kaj je *areté*?" postane temeljno vprašanje nastajajoče etike. Toda etika (ἠθική), ki navzven govori o *ethosu* (ἦθος - navada, običaj, šega – *Dokler, 1915, 217*) svoje korenine ima v *ethosu* (ἦθος – bivališče, stanovanje ... dežela, domovina; način bivanja, način življenja – *Dokler, 1915, 350*).<sup>13</sup> Etika ne sprašuje samo po vrlini, temveč se ukvarja z našim bivanjem tu in zdaj ali kot bi rekel Aristotel: "*Saj ne razpravljamo zato, da bi ugotovili, kaj je vrlina, ampak da bi postali dobri.*" (*Aristoteles, 1964, 101*)

## V.

Toda, kako lahko z razpravljanjem postanemo dobri? Ali to pomeni, da se vrline da naučiti? "*Povej mi, Sokrat, ali je vrlina (areté) lahko učljiva (didaktos)? Ali pa ni naučljiva (mathêtos), temveč je rezultat urjenja (askêtos)?*"<sup>14</sup> (*Platon, 1997, 871*)

Celotna vsebina Platonovega (427–347) dialoga Menon je pravzaprav vsebovana že v tem prvem vprašanju na samem začetku. Sokrat takoj izjavi, da sploh ne ve, kaj je vrlina in tako izzove Menona: "*.. toda, Sokrat, mar resnično ne veš, kaj je vrlina? Ali naj to o tebi poročamo ljudem, ko se vrnemo domov?*"

A Sokrat (469–399) je neomajen: "*Ne samo to, prijatelji moji, temveč celo, tako verjamem, še nikoli sploh nisem srečal nikogar, ki bi to vedel.*" (*Platon, 1997, 872, Menon, 71b7-c3*) Ko pa Sokrates ugotovi, da je pravilna (ὀρθός)<sup>15</sup> presoja (δόξα) enako uporabna kot sama vednost (ἐπιστήμη), ko gre za usmerjanje delovanja (98c) in da človek, ki pravilno presoja, ni nič slabši od tistega, ki ve – torej je dober človek (*agathos anêr*) in kot tak dobrodejen (*ôphelimos*)<sup>16</sup> – ni več daleč od sklepa, da ljudi, ki posedujejo vrlino lahko vodi tako vednost kot tudi prava presoja (99a). In tu vednost

<sup>11</sup> Pausanias, 1979, 5.21.2-4: v podnožju Kronosa je stala ploščad z Zevsovimi kipci, ki so jih postavljali z denarjem od kazni za prevare in obnašanja, ki so bila v nasprotju s pravili. Prvih šest kipcev je postavljeno leta 388 in nosijo imena podkupovalca Eupolosa ter petih tekmovalcev, ki so denar sprejeli: Agenorja iz Arkadije, Pritanisa s Kizikosa in Formiona iz Halikarnasa. Imeni še dveh se nista ohranili.

<sup>12</sup> Igre v Olimpiji je vodil petdesetčlanski svet, "*Olympiake boule*", ki je igral tudi vlogo razsodišča za vse pritožbe, še zlasti tiste, ki so se nanašale na sodnike. Slednji, bilo jih je deset in najprej so jih imenovali *diaitater* (razsodnik), kasneje pa se jih je oprijel naziv *hellanodikai* (sodniki *Helenov*), so se sestali deset mesecev pred igrami v mestu Elis, kjer so jih *nomophylakes* (čuvaji zakonov) poučevali o pravilih Iger in njihovih dolžnostih.

<sup>13</sup> Gl. tudi Aristoteles, Nikomahova etika, Kajetan Gantar: Opombe k drugi knjigi, 363).

<sup>14</sup> Dokler, 117: ... kar potrebuje vaje ali kar se da z vajo doseči ...

<sup>15</sup> Gl. tudi Dokler, 554: 1. pokončen, pokoncu stoječ ...2. raven naravnost ...3. a) nepoškodovan, popoln, srečen ... b) pravi, resničen ...

<sup>16</sup> Tisti, ki pomaga, uporaben, uslužen, koristen, dobrodejen. Dokler besede ne uvršča v slovar, toda gl. tudi *ôfelos*, str. 565.

izgubi bitko: če bi vrlina bila vednost, bi bila učljiva, toda, ker ni učljiva, ni vednost (98e). Če pa ni vednost, potem je lahko samo še stvar prave presoje (99b-c). Skratka, pravi Sokrat, če so naša izvajanja in sklepanja pravilna, "...potem vrlina ni ne prirojena lastnost in ne učljiva, temveč prihaja k tistim, ki jo imajo, kot dar (μοῖρα) bogov, ne da bi jo pri tem spremljalo razumevanje ..." (99e, 100b).

Za Aristotela (384–322) ne obstaja ena sama *areté*, temveč je vrlin veliko. Vse pa so duševni pojavi in sicer "zadržanja" (ἔξεις).<sup>17</sup> Vsaka *areté* daje svojemu osebkju in njegovi nalogi neko odliko. Tako npr. vrlina očesa daje vrednost očesu in njegovi nalogi, vrlina konja naredi konja iskrega, da zna dobro teči, nositi jezdeca in kljubovati sovražniku – potemtakem je tudi človekova vrlina tista sposobnost, ki naredi človeka dobrega in mu omogoča, da svojo nalogo dobro opravi. (*Aristoteles*, 1964, 107) Kaj pa je vrlina človeka?

"...kar je komu lastno, to je zanj po naravi najboljše in najslajše. To pa je pri človeku življenje razuma, če res predvsem razum (νοῦς) pomeni človeka. Takšno življenje je zato tudi najsrečnejše." (*Aristoteles*, 1964, 340–41) Srečnost (εὐδαιμονία) pa smo "...označili kot končni smoter človeških dejavnosti." (*Aristoteles*, 1964, 336)

"Če pa je srečnost dejavnost (πράξις), ki je v skladu z vrlino, tedaj je povsem smiselno, da je v skladu z najboljšo vrlino; to pa je dejavnost najvišje sile v nas. Bodisi da je ta sila razum ali kaj drugega ... – vsekakor dejavnost te sile v skladu z njej lastno vrlino predstavlja popolno srečo. Ta dejavnost pa obstoji, kot smo že omenili, v nekem notranjem gledanju (razglabljanju)" (*Aristoteles*, 1964, 339)

Zato, "...kakršen obseg zavzema razglabljanje, takšnega zavzema tudi srečnost, in bitja, ki so bolj deležna razglabljanja, imajo tudi večji delež srečnosti, ne po naključju, ampak ravno zaradi razglabljanja; zakaj le-to ima vrednost samo v sebi. Srečnost lahko potemtakem označimo kot neko razglabljanje (θεωρία)." (*Aristoteles*, 1964, 344)

Toda, ali smo prepričani, da je s tem naša naloga opravljena? Vsekakor ni dovolj, da za vrlino samó vemo, ampak moramo poskusiti, da si jo tudi prisvojimo in jo izvajamo ali da kako drugače postanemo dobri (*Aristoteles*, 1964, 346). Pri tem "Grešimo lahko na najrazličnejše načine, ... prav ravnamo pa lahko samo na en način. Zato je prvo tako lahko, drugo pa tako težko: lahko je zgrešiti cilj, težko pa ga je zadeti. ... Ena je pot, da smo dobri, a sto je poti, da smo slabi." (*tu Aristoteles citira neznanega avtorja*, *Aristoteles*, 1964, 109)

V "homerski etiki" in homerskem športu (*agón*) sta obstajali samo dve poti: dobra in slaba. Slaba pot je pomenila pot sramote in dobra pot časti. Če je bilo delovanje takšno, da se je izkazala *areté*, potem je lahko tudi poraz časten. Če je pot do cilja častna in se pri tem izkaže *areté*, potem nedosežen cilj ni poraz. Cilj je pot. Oziroma – cilj je hoditi po poti tako, da ves čas hočeš biti *aristos* in pri tem uporabiš vse svoje človeške potenciale, vse svoje sposobnosti in zmožnosti na najboljši možni način. Včasih bogovom navkljub, včasih po njihovi volji. Ko pa se bogovi umaknejo, se skrrije resnica in skrrije se *areté*. Pristni agon doživi svoj prvi poraz celo na Olimpijskih igrah sredi Platonovega življenja; monarhija je že daljni spomin, aristokracijo, ki se sprevrže v oligarhijo pa zamenja demokracija, zato se Platon s Sokratom mora vprašati, kaj je sploh vrlina sama po sebi. Očitno obstaja, o tem priča dobrodejnost dobrih ljudi, toda vse kaže, da se je ne da ne poučevati in ne naučiti, temveč le dobiti v dar od bogov, ki so nam s svojo skritostjo odtegnili razumevanje in vedenje in nas prepustili iskanju potom presoje. Svetost igre se vedno bolj profanira, spomin na pristni *agón* se varuje z vedno

<sup>17</sup> O tem gl. *Aristoteles*, *Nikomahova etika*, 1964, II. knjiga, 4. poglavje, str. 106, gl. tudi *Dokler*, 270: 1. držanje, stanje, počutje, sposobnost, zmožnost, spretnost, izkušnja 2. obnašanje, vedenje, način življenja ...

več pravili. *Sophos* je zamenjala *philo-sophia*, ki je vedno bolj *theoria*. Ta sicer ni garancija odgovorov, je pa vsekakor, pristavi Aristoteles, pot v srečnost. Ko se bogovi prenehajo družiti z ljudmi, se poti odprejo in cilji izmaknejo.

### **Izbrana literatura**

- Aristoteles (1964): *Nikomahova etika* (prevod: Kajetan Gantar). Ljubljana, Cankarjeva založba.
- Bratož, Rajko (2003): *Grška zgodovina, Kratek pregled s temeljnimi viri in izbrano literaturo*. Druga, dopolnjena izdaja. Ljubljana.
- Burckhardt, Jacob (1999): *The Greeks and Greek Civilization (Griechische Kulturgeschichte. English. Selections)*. New York, St. Martin's Griffin.
- Caillois, Roger (2003): *Igre in ljudje*. V: *Teorije igre*. Ljubljana, Študentska založba.
- Deleuze, Gilles in Guattari, Felix (1999): *Kaj je filozofija?* Ljubljana, Študentska založba.
- Dokler, Anton (1915): *Grško-slovenski slovar*. Ljubljana, Knezoškofijski zavod Sv. Stanislava.
- Fink, Eugen (2003): *Igra kot simbol sveta*. V: *Teorije igre*. Ljubljana, Študentska založba.
- Gardiner, E. Norman (2002): *Athletics in the Ancient World (1930)*. New York, Dover Publications.
- Guttman, Allen (2003): *From Ritual to Record*. New York, Columbia University Press.
- Heziod (1974): *Teogonija – Dela in dnevi*. Ljubljana, Mladinska knjiga.
- Homer (1965): *Iliada* (prevod: Anton Sovre). Ljubljana, DZS.
- Homer (1966): *Odiseja* (prevod: Anton Sovre). Ljubljana, DZS.
- Huizinga, Johan (2003): *O izvoru kulture v igri*. V: *Teorije igre*. Ljubljana, Študentska založba.
- Kalan, Valentin (2003): *Grška filozofija – Platon*. Ljubljana, Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Kruse, Britta (1996): *Kronika 100 let olimpijskih iger*. Ljubljana, Mladinska knjiga.
- Lefkowitz, Mary R. in Fant, Maureen B. (1992): *Women's Life in Greece & Rome: A source book in translation*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Levski, Daniel (2004): *What Is the Philosophy of Sport*. V: *Philosophy of Sport and Other Essays*. Ljubljana, Faculty of Sport & Eleventh Academy, strani 15–23.
- Miller, Stephen G. (1991): *Arete: Greek Sport from Ancient Sources*. Berkeley – Los Angeles – London, University of California Press.
- Miller, Stephen G. (2004): *Ancient Greek Athletics*. New Haven & London, Yale University Press.
- Platon (1997): *(Plato) Complete Works*, Edited by John M. Cooper. Indianapolis/Cambridge, Hackett Publishing Company.
- Pausanias (1979): *Guide to Greece*. London, Penguin Classics. (besedilo v stari grščini: The Perseus Project, Classic Department, Tufts University, Medford, Ma., USA).
- Pindar (1952): *Ode i fragmenti*. Zagreb, Matica Hrvatska.
- Pomeroy, Sarah B. (1995): *Goddesses, Whores, Wives, and Slaves: Women in Classical Antiquity*. New York, Schocken b.
- Reese, Anne C. in Valleria-Rickerson, Irini (2002): *Athletries: The Untold History of Ancient Greek Women Athletes*. Costa Mesa, NightOwl Publications.
- Protagoras (2002). V: *Sovre, Anton: Predsokratiki*. Ljubljana, Slovenska matica, strani 138–148.
- Romero, Fernando Garcia (1992): *Los juegos olimpicos*. Barcelona, AUSA Sabadell. (citirano po še neobjavljenem prevodu Jadrana Sterleta: "Olimpijske igre in šport v antični Grčiji").
- Sirracos, Constatine L. (2002): *History of the Olympic Games: From Antiquity to the Present Time*. New York, Seaburn.
- Schmitt Pantel, Pauline (1994): *From Ancient Goddesses to Christian Saints. V: A History of Women in the West*. London, Harvard University Press.
- Sovre, Aton (1964): *Starogrška lirika*. Ljubljana, DZS.
- Sovre, Anton (2002): *Stari Grki*. Ljubljana, Slovenska matica.
- Vayne, Paul (1998): *So Grki verjeli v svoje mite?* Ljubljana, /\*cf.
- Zore, Franci (1997): *Obzorja grštva – Logos in bit v antični filozofiji*. Ljubljana, Znanstveno in publicistično središče.