

Význam her v archaických společnostech Archeologické možnosti studia

The importance of games in archaic societies
Archaeological study options

Petr Květina – Sylvie Květinová – Jaroslav Řídký

Cílem práce je diskutovat význam her v předliterárních společnostech. Této společenské aktivitě je dosud věnována nedostatečná pozornost především, co se období evropské prehistorie týká. Článek je založen na hypotetické interpretaci rondelů jakožto ohraničeného místa pro provozování her. Na důležitost fenoménu her z hlediska jejich společenské funkce poukazuje úvodní teoretická pasáž. Faktografický základ textu tvoří formální a metrické srovnání rondelů několika archeologických kultur studovaného období. Interpretací rámec doplňují etnohistorické informace z oblasti Mezoameriky o významu institucionalizované míčové hry pro fungování tamní stratifikované společnosti.

hry – rondely – mladší neolit – Střední Amerika – střední Evropa

The aim of this contribution is to discuss the significance of games in preliterate societies. To date, not much attention has been paid to this social activity, primarily concerning the period of European prehistory. This article is based on a hypothetical interpretation of rondels as an enclosed area for playing games. The introductory theoretical passage refers to the importance of the phenomenon of games in terms of their social function. The factual basis of the text comprises a formal and metric comparison of rondels of several archaeological cultures in the studied period. The interpretational framework is supplemented by ethnohistorical information, from Mesoamerica, on the significance of an institutionalised ball game for the functioning of the stratified society there.

games – rondels – Late Neolithic – Mesoamerica – Central Europe

Úvod

Jeden z univerzálních projevů komplexity společností lze spatřovat ve formalizované monumentální architektuře: nejen že její vznik předpokládá určitou úroveň organizace pracovní síly a společenské hierarchizace, ale její smysl zároveň závisí na příslušném systému významů a symbolů, sdíleném nejen v rámci dané společnosti, ale do určité míry i s okolními sociopolitickými entitami. Zatímco archeologicky dochované pozůstatky staveb je možno hodnotit z hlediska konstrukčního, typochronologického, objemu vynaložené práce apod., jejich symbolický, rituální a sociopolitický význam lze zjistit podstatně obtížněji. Za absence přímých svědectví (např. v podobě písemných nebo ikonografických pramenů) nezbyvá než obrátit se při formulování interpretačních hypotéz k modelům a paralelám vycházejícím z odlišného časového a/nebo místního kontextu. S různými typy monumentální architektury se ve světě setkáváme zejména od 4. tisíciletí př. n. l. a tyto objekty doprovázejí technicky vyspělé civilizace prakticky do současnosti.

Už období středoevropského neolitu, a zejména jeho mladší část (4900–4500 př. n. l.), však reprezentují rozměrově monumentální objekty, jejichž stavba si podle převládajícího

konsensu žádala některé matematické, snad i astronomické znalosti (naposledy *Daim – Neubauer Hrsg.* 2005, 73–79). Stejně tak byly nutné určité organizační schopnosti uvedené společnosti, které předpokládají nějaký předem stanovený plán a vedení (např. H. Stäuble in: *Bartels et al.* 2003, 133). Tento typ objektů, složený z několika konstrukčních prvků, je v českém prostředí obvykle označován jako rondel.¹ Obraťme se nyní k problému interpretace těchto objektů.

Základní a nikoliv nová otázka zní, co vede společnosti k tomu, že investují zdánlivě zbytečnou energii a prostředky ke stavbě takovýchto monumentů? Obvykle bývá za poměrně uspokojivou považována odpověď, že jde o výsledek těžko definovatelných aktivit spojených patrně se sociální, sakrální, vojenskou, ekonomickou a astronomickou funkcí, jejichž význam se zvětšuje se vzrůstající sociální komplexitou (pro rondely např. *Podborský a kol.* 1999, 274). Již dříve bylo také konstatováno, že „zatímco ‚významy‘ artefaktů jsou často iracionální, jejich obecnější ‚smysl‘ může být docela racionální. Z tohoto hlediska např. ukládání bohatých hrobů, početných votivních darů, budování nákladných ohrazení apod. nedokládá jen iracionální víru v nadpřirozené síly, ale možná i celkem racionální společenskou strategii, jejíž pomocí se vytvářela, udržovala či měnila určitá společenská struktura“ (*Kuna* 2000, 407).

I v případě rondelů jsou při interpretaci skloňovány termíny ze sociální (shromažďování, sdílení sociální energie: *Oliva* 2002, 171–175), ekonomické (redistribuce, směna) a náboženské (svatyně, kalendária) sféry. Problém spočívá ve stále značně abstraktním pojetí důvodů, které vedly k potřebě vymezit v geografickém a sociálním prostoru některé ze základních konstrukčních prvků, např. převládající volné prostranství bez soudobých objektů.

Tento článek je založen na hypotetické interpretaci rondelů jakožto ohraničeného místa pro provozování her. Taková interpretační varianta byla již několikrát zmíněna v minulosti, nebyla však patřičně rozvedena ani odůvodněna (*Makkay* 2001; *Podborský* 2006). Na důležitost fenoménu her z hlediska jejich společenské funkce poukazuje úvodní teoretická pasáž. Faktografický základ textu tvoří formální a metrické srovnání rondelů několika archeologických kultur studovaného období. Interpretační rámec doplňují etnohistorické informace z oblasti Mezoameriky o významu institucionalizované míčové hry pro fungování tamní stratifikované společnosti.

Lidé a hry

Hry jsou bezpochyby významným kulturním prvkem, který člověka provází po velmi dlouhou dobu. Na základě etnografického i historického studia lze tvrdit, že fenomén hraní her je velmi blízko tomu být antropologickou konstantou (podobně jako např. náboženství nebo výroba nástrojů: *Roberts – Arth – Bush* 1959, 597). Většina společností si význam her vnitřně uvědomuje a podporuje jejich organizaci a také institucionalizaci.

Hry vycházejí vstříc základní lidské potřebě bavit se formou soutěžení. V předlitterárních společnostech však hry nejsou jen volnočasovou aktivitou, jako tomu je v naší kultuře, ale jsou zde úzce spojeny se sakrální sférou – ať už přímo s náboženstvím, nebo s oblastí spo-

¹ V zahraniční literatuře o rondelech se setkáváme s pojmy *Kreisgrabenanlage*, *circular ditches*, *circular enclosures* atd. V této práci je označujeme na základě dlouholeté tradice v české literatuře (*Pavlu* 1982; *Podborský* 1988; *Podborský a kol.* 1999 ad.).

lečenských interakcí (prestiž, autorita, válka apod.). I ve společnostech jinak prostých hromadných slavností a svátků zprostředkují hry vzrušení a odreagování, které lze mj. dobře mocensky využít a kontrolovat (Birrell 1981, 354). Proto se také hry často stávají nástrojem politického soupeření a manipulace (Olivová 1979, 148–149).

V otázce definice významu her pro člověka a společnost dosud nebylo dosaženo teoretického konsensu, přičemž důvodem je jistě i to, že hry světových kultur jsou velmi různorodé. Klasik daného žánru J. Huizinga vymezuje hru jako *protiklad vážnosti* a za hlavní důvod důležitosti her považuje obecně *agonální faktor* všudypřítomný v lidské kultuře (Huizinga 1971, 13). V literatuře se přitom setkáváme s rozdílnými přístupy už v tom, co všechno lze považovat za hru. Na jedné straně je hledisko kulturně historické, kdy jsou do kategorie her velmi volně zařazovány aktivity, které přímo nesouvisí se subsistenčními a ekonomickými aktivitami – patří sem proto např. i tance a rituální scénické hry (Olivová 1979). Na opačném pólu rozlišování mezi hrou a „nehrou“ je vnímání přísně systematické, při kterém je zvláštní, vnitřní podstata her popisována jako matematická funkce. Právě v této formě pronikla teorie her i do tak exaktního oboru, jakým je aplikovaná matematika, a z ní dále i do ekonomie, politologie, sociologie a biologie (Mañas 1991; Wright 2002, 13). My se zde přidržíme středního názorového proudu, kdy je hra z hlediska jejího vztahu ke společnosti a kultuře charakterizována několika pravidly (Roberts – Arth – Bush 1959, 597; Huizinga 1971, 15–17):

- 1) je organizovaná, často rovněž institucionalizovaná,
- 2) je to soutěž, v níž soupeří dvě a více stran (protistranou je i „štěstí“),
- 3) je vymezena hrací plocha (hřiště),
- 4) hra má jasná pravidla, s nimiž jsou hráči srozuměni,
- 5) existují kritéria, podle nichž se určuje vítěz,
- 6) u velké skupiny her je rovněž určen časový interval jejich trvání, což ale neplatí u některých strategických her a her na šanci.

V 50. letech bylo vytvořeno členění her podle toho, jaký činitel má v dané kategorii dominantní vliv na vítězství ve hře. Tato tradiční typologie obsahuje tři skupiny: hry na šanci, strategické hry a hry fyzických dovedností (Roberts – Arth – Bush 1959). Každou z uvedených skupin budeme nyní blíže charakterizovat, nicméně z uvedeného výčtu je zřejmé, že jednotlivé kategorie her jsou uměle vytvořené a hranice mezi nimi jsou neostré, protože aspekty jedné skupiny her se objevují i v ostatních dvou.

Hry na šanci jsou typické klíčovým prvkem náhody, který v největší míře rozhoduje o vítězství. Kromě toho se zde však uplatňují i prvky strategie a fyzických dovedností. Příkladem jsou karetní hry, hry v kostky apod. (Csikszentmihalyi – Bennet 1971, 47).

Z etnografických pozorování vyplývá, že hry na šanci jsou v původním kontextu zatíženy silným sakrálním aspektem a vyvíjejí se z věšteckých aktivit, jejichž ústředním bodem je snaha zvědět a ovlivnit budoucnost. Nejčastěji společnosti usilují o to, uhádnout vlivy přírodního prostředí a počasí (záplavy, sucha apod.) a zjistit, zda budou mít úspěch aktivity jako válka, lov, zemědělství, plození apod. Hráč v takovém případě hraje proti statistické míře pravděpodobností, která je personifikována prozřetelností, osudem, nadpřirozenými bytostmi, bohy, štěstím. Předpokládaný velký význam pro úspěch ve hře měla předchozí rituální příprava, sny a různá znamení. Vítěz hry byl pokládán za obdařeného přízní nadpřirozených sil a jeho schopnost měřit s nimi síly byla vysoce ceněna.

Součástí her na šanci je určitý druh transu, v němž se hráč v průběhu hry ocitá (dokonce i dnešní hazardní hráči, jejichž jediným motivem jsou peníze, zapomínají v průběhu hry na své finanční možnosti a jsou hrou natolik pohlceni, že nedokážou přestat, i když prohrávají). Zde se setkáváme s fenoménem,

který se v herním kontextu objevuje opakovaně: jakmile hráč vstoupí do hry, přestává pro něj platit reálný svět, který je nahrazen světem hry s jí vlastními pravidly.

Strategické hry nevyžadují od hráče fyzické dovednosti, ale soustřeďují se na jeho intelektuální schopnosti, konkrétně strategické myšlení. Nezanedbatelný vliv na vítězství má v této kategorii her také náhoda. Na druhou stranu i řada her na šanci vyžaduje intelektuální strategické uvažování (např. poker). Oba typy her jsou si podobné i proto, že hráč tíhne k personifikaci „šance“ či štěstí a hraje vlastně proti němu. Za typické představitele této kategorie her jsou považovány např. šachy, go, poker a ašantská hra wari, ale přesná definice strategických her je obtížná (Csikszentmihalyi – Bennet 1971, 49).

Ve **hrách fyzických dovedností** vítězí hráč s nejlepšími takovými schopnostmi, avšak svou roli hraje i zde strategie a náhoda. Hry fyzických dovedností jsou ze všech tří kategorií nejrozmanitější, a je proto obtížné je systematizovat. Jednou z nejstarších doložených forem je zápas, známý už od přelomu 4. a 3. tisíciletí v Mezopotámii (Olivová 1979, 32). Dalším velmi starým typem fyzických her jsou rychlostní závody různých druhů (zmíněné např. v *Illiadě*). Velkou a patrně také velmi starou kategorií jsou hry operující s kulatým nebo oblným předmětem – míčem. Zajímavé je, že většina současných míčových her se dá hrát s balónem o velikosti tenisového míčku (Csikszentmihalyi – Bennet 1971, 51), což naznačuje společný původ všech těchto her. To podporuje i skutečnost, že u míčových her se pravidla sice mění ode hry ke hře, ale základní ustanovení zůstávají (např. hrací plocha je jasně vymezena a určuje, kde se může hráč i míč pohybovat, kolik hráčů smí hrát a za jakých podmínek daná strana zvítězí).

Na otázku, zda jsou hry skutečně nedílnou součástí lidské kultury, se pokusil odpovědět výzkum provedený na základě HRAF (Roberts – Arth – Bush 1959).² Ten odhalil, že z 50 sledovaných případů (tj. společností, jejichž zábavní aktivity a hry byly dostatečně popsány) jich 19 (38 %) provozovalo hry na šanci, 19 (38 %) strategické hry a 44 (88 %) hry fyzických dovedností. U pěti (10 %) ze sledovaných společností se nevyskytovaly aktivity, které by odpovídaly výše uvedené definici hry.

Pokud se tedy hry skutečně v lidské kultuře masově vyskytují, pak se logicky dostaví otázka, proč tomu tak je. Nevystačíme-li s obecnou odpovědí, kterou nabídl J. Huizinga (1971, 13), totiž že „hravost“ je lidskou přirozeností, je možné si problém rozdělit do dvou rovin:

- proč se *člověk* (osoba, jednotlivec) chce do hry zapojit,
- proč má *společnost* potřebu hry institucionalizovat a činit z nich často součást celospolečenských aktivit.

Lepší pochopení potřeby **individuálního herního využití** může přinést psychologický pohled, který se v tomto směru soustředí na rozdíl konceptu *self* (já) v kontextu každodenního života a během hry. V běžném životě se „já“ utváří na základě kombinace nebo jinak nuceného souladu rysů naší vrozené osobnosti s okolním světem – společností. V běžném životě musí člověk dbát na udržení rovnováhy mezi svým osobnostním „já“ a společností, alespoň pokud nechce existovat jako společenský vyděděnec, a musí vždy počítat s množstvím možných důsledků svého chování. Tato nutnost se v okamžiku začátku hry ztrácí a v rámci jejích jasných pravidel se jedinec pohybuje pouze jako své osobní vrozené „já“, příp. herní *alter ego* – původní sociální „já“ je zde nadbytečné. Z hlediska psychiky jedince je tak hra osvobozujícím aktem, a to také proto, že na rozdíl od společnosti má hra jasně daná pravidla vylučující deviace.

Možnost jednoduše se rozhodovat mezi omezeným počtem akcí v rámci jasných pravidel je v porovnání s běžným životem z psychologického hlediska považována za nejdů-

² HRAF (Human Relations Area Files) je elektronická databáze kulturního dědictví zahrnující široké časové období kulturních a etnických skupin.

ležitější prvek her. Ve světě každodennosti je člověk vždy nucen volit takovou z možných aktivit, jejíž charakter odpovídá především daným sociálním podmínkám (např. ačkoliv je to technicky možné, není vhodné si lehnout ve městě na ulici). To vytváří stálý tlak na „podprahové“ vnímání sociální situace a regulaci osobního chování. Hranice sociálních norem navíc nemusejí být úplně jasně zřetelné, a jedinec si proto nemusí být zcela jistý, jestli je jeho aktivita odpovídající. Avšak vstoupí-li hráč do hry, svět sociálních norem zůstává za hranicemi hřiště. Uvnitř začíná paralelní svět, v němž platí jiný, a navíc malý a explicitní soubor pravidel chování (*Csikszentmihalyi – Bennet 1971, 45*). Hráč, který vstupuje do nějaké hry (nezáleží na tom, zda jde o hru na šanci, strategickou hru nebo hru fyzických dovedností), se vlastně sám sebe ptá: „Budu schopen dostát požadavkům, které situace nárokuje?“ A v průběhu hry na tuto otázku dostává zřetelnou odpověď.

Co musí hra splňovat, aby vytvořila svět sám o sobě? V první řadě musí být vytvořeno hřiště nebo hrací plocha, musejí být definována pravidla hry a podmínky vítězství a musí být určen čas hry. V rámci těchto časoprostorových souřadnic hráč opouští svou sociální osobnost a vstupuje do nové herní osobnosti (*Csikszentmihalyi – Bennet 1971*). Vědomí pouhé hry vůbec nevylučuje, aby takové „jenom hraní“ nebral hráč s největší vážností, dokonce i se zanícením, které přejde v nadšení a na čas úplně zruší označení „jenom“ (*Huizinga 1971, 15*).

Kromě tohoto výše popsaneho významu her z hlediska člověka jako psychosociální osobnosti se kulturní historikové zaměřují na roli **her v měřítku společenském**. I když tento problém může být studován z různých pohledů, v konečném důsledku se jednotlivé přístupy navzájem prolínají. V každém případě si společnost význam her uvědomuje a často dochází k jejich institucionalizaci. Pod tím si v souladu s chápáním B. Malinowského můžeme představit, že se na vlastní skutečnost hraní her „nabalí“ soubor entit zahrnujících normy, personál, hmotné zařízení, aktivity a funkce (*Soukup 1994, 78–80*). Tento soubor pak začne fungovat jako systém a začne rovněž komunikovat s ostatními systémy dané společnosti. Význam her je zde rovnocenný pozici sakrálních, obvykle rituálních aktivit, a proto jsou v primitivních společnostech herní a posvátné komponenty blízké příbuzné. *J. Huizinga (1971, 26)* tento vztah vyjádřil metaforicky: „závodní dráha, tenisový kurt, na dláždění nakreslené pole pro dětskou hru nebe-pekloráj či šachovnice se formálně neodlišují od chrámu nebo kouzelného kruhu“. Podle tohoto autora jsou hra a rituál dualistickým vyjádřením stejné sociální nutnosti: oboje vychází z potřeb lidí masově konzumovat sociální energii (k tomu také *Oliva 2002*).

Hry byly a stále jsou významným druhem rituálního chování a jako takové je lze studovat s přispěním sociální teorie náboženství, např. teoretických východisek studia náboženství E. Durkheima. Vycházíme z toho, že náboženství a víra má dvě roviny: statickou a dynamickou. Statická rovina je představována stabilními prvky symbolického systému, jako jsou nadpřirozené síly, božstva, tabu a symboly (pro další výklad je důležité, že symboly mohou nabýt i podoby osoby, v našem případě osoby hráče). Dynamickou složku religiózního světa tvoří magie, ceremonie a rituály včetně her. Hlavní myšlenkou Durkheimovy sociální teorie náboženství je, že náboženství a rituály (spolu s hrami) slouží ze společenského hlediska k udržování a opakovanému utvrzování morálního pořádku (*Birrell 1981*). To vysvětluje, proč na řadě míst světa hry byly spojeny se sakrálním obnovováním světa a otvíráním nových chronologických cyklů, což vychází z „potřeby archaických společností periodicky se regenerovat anulováním doby“ (*Eliade 1993, 59*).



Obr. 1. Ideální rekonstrukce jednoho z typů rondelů s jedním příkopem a dvěma vnitřními palisádami – Goseck, Sasko-Anhaltsko (převzato z *Bertemes et al. 2004*, Abb. 16, upraveno).

Fig. 1. Optimal reconstruction of one type of rondel with a ditch with two inner palisades – Goseck, Saxony-Anhalt (taken from *Bertemes et al. 2004*, Abb. 16, altered).

Rituál se podobně jako hra rovněž „hraje“, na rozdíl od hry však nejsou definována jen pravidla „hry“, ale i její „výsledek“. *C. Levi-Strauss* (1996, 50) popisuje rituál jako „jakousi privilegovanou partii, která byla ze všech možných partií vyvolena proto, že jediná vyúsťuje v určitý typ rovnováhy mezi oběma týmy“. Zajímavou transpozici uvádí též autor: domorodci kmene Gahuku-Gama z Nové Guineje se naučili hrát fotbal, ale hráli vždy tolik zápasů, aby obě strany měly stejný počet vítězství – hra se tu proměnila v rituál.

V minulosti (i v současnosti) tvořily hry součást rituálů, takže např. hry na šanci byly provozovány za účelem věštění budoucnosti a usnadnění důležité volby. Rituály také tvořily a tvoří součást her, kdy obzvláště silný důraz je kladen na úkony, které hru předcházejí a které ji ukončují. U předhistorických společností jde např. o pohlavní zdrženlivost, potravní tabu, tance apod.; v dnešním světě je to losování stran, vyvěšování vlajek, hymny, výměna dárků. Cílem tohoto typu ritualizovaného chování je zdůraznit stav přechodu mezi všedností a světem hry. Role rituálních podnětů je znásobena u her probíhajících před obecností, protože zde je třeba docílit patřičného emočního rozpoložení nejen u hráčů, ale i u diváků. Sociální masa pohlčená atmosférou hry je snadno manipulovatelná, což v případě institucionalizovaných her jejich organizátoři často využívají. Zaujatost hrou se může rovnat náboženskému vytržení, což znovu upomíná na sepetí her a religiozity (*Birrell 1981; Huizinga 1971; Olivová 1979*).

Z uvedeného vyplývá, že hry v tradičních společnostech zdaleka nejsou jen volnočasovou aktivitou, ale tvoří nedílnou součást sociálního a sakrálního světa. Hry navíc představují natolik integrální součást lidské kultury, že bychom se neměli ptát, zda tomu tak bylo i v prehistorické minulosti, ale spíše pátrat v archeologických pramenech po důkazech či vodítkách, které by to potvrzovaly.

Rondely: fenomén 1. poloviny 5. tisíciletí. př. n. l.

V geografickém prostoru střední Evropy se setkáváme už od období kultury s lineární keramikou (5600–5000 př. n. l.) s některými formálně i rozměrově výraznými strukturami. Jsou to objekty tvořené příkopem nebo palisádou, které mají v uvedené periodě podle obecně přijímané interpretace spíš defenzivní účel a disponují rozmanitým, nejčastěji nepravidelným půdorysem a různými rozměry (Höckmann 1990, 67; Berkovec – Čížmář 2001, 19–45; Berkovec 2004; Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 10). Podobné struktury lze sledovat rovněž v kulturně rozmanitějším období 1. pol. 5 tis. př. n. l. (Meyer – Raetzl-Fabian 2006). Ve stejném časovém úseku se však na širším teritoriu několika relativně současných archeologických kultur³ objevuje skupina formálně vymezených objektů, tzv. rondelů. Tyto rondely jsou podle poznatků z lépe prozkoumaných lokalit někdy zachyceny ve speciálně vymezeném prostoru sídelního areálu, odděleném příkopem nebo palisádou (Pavlů – Rulf – Zápotocká 1995, fig. 5; Podborský a kol. 1999, 117; Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 13).

Je možné již v hmotné kultuře mladého neolitu prokázat změny, které by svědčily o významnějších strukturálních posunech společnosti a kultury? Dosavadní prostorové uspořádání neolitického sídelního areálu se v této době začíná měnit. Lze sledovat rozdělení sídelního areálu na část obytnou, pohřební a tzv. sociokultovní, kterou by mohly charakterizovat právě rondely (Pavlů – Rulf – Zápotocká 1995). Mnohem častěji než ve starších lokalitách jsou archeologicky odkrývána přilehlá pohřebiště (Pavlů – Zápotocká 2007). Na těchto pohřebištích se objevují výbavou atypické a bohatší hroby (Zápotocká 1998; Daim – Neubauer Hrsg. 2005). Dále jsou ve stejné době sledovány výrazné změny ve tvarech a výzdobě keramiky (až 70 % keramiky bývá zdobeno složitými ornamenty: Podborský et al. 1977; Rulf 1998) nebo v půdorysech, a patrně i vlastních konstrukcích domů (Podborský et al. 1977; Rulf 1998; Preuss Hrsg. 1998; Pavlů – Zápotocká 2007). Na územích všech výše uvedených archeologických kultur se rovněž objevuje nezanedbatelné množství importů kamenných surovin a keramiky (Petrasch 1991; Kazdová – Peška – Mateiciucová 1999; Mateiciucová – Trnka 2004). Celkově můžeme shrnout, že se jedná o trendy zachytitelné v celé střední Evropě, které signalizují komplexní změny dosavadní společnosti.

Rondel je jedním z výrazných spojujících prvků nastalé změny u několika kultur střední Evropy. Za „klasický“ mladoneolitický rondel bývá považován komplex jednoho či několika víceméně okrouhlých příkopů s typickým hrotitým tvarem profilu a jednoho či několika okrouhlých koncentrických žlábků uvnitř prostoru vymezeného příkopem s nejmenším průměrem. Podle výsledků z výzkumů byla v těchto žlábkách dříve ukotvena palisáda. Do vnitřní uzavřené plochy vede jeden či několik vstupů, které většinou respektuje i palisáda (palisády). Pokud jsou vstupy příkopů v sudém počtu, potom je nalézáme symetricky proti sobě (obr. 1).⁴

³ Lengyel Lgk I (Slovensko, Maďarsko), kultura s moravskou malovanou keramikou MMK Ia (Morava, Dolní Rakousko), kultura s vypíchanou keramikou StK IVa (Čechy, Sasko, Braniborsko), Oberlauterbach (jihových. Bavorsko), Grossgartach GG A (záp. Bavorsko, Hessensko), Rössen (Hessensko).

⁴ Není záměrem této práce předestřít podrobnou literární rešerši týkající se rondelů. Srovnávací recenzi základních prací (Podborský 1988; Petrasch 1990; Trnka 1991) provedl J. Rulf (1993). Historie bádání o rondelech byla už také několikrát shrnuta: viz Podborský a kol. 1999, 7–16.

V průběhu 2. pol. 20. a počátkem tohoto století došlo k výraznému nárůstu nově objevených lokalit s rondely, zejména na západním Slovensku, v Dolním Rakousku, České republice a několika spolkových zemích Německa (*Petrasch 1990; Trnka 1991; Kuzma 1997; 2001; 2005; Kuzma – Tirpák 1998; 2001; 2004; Podborský a kol. 1999; 2001; Čížmář 2002; Bartels et al. 2003; Kovárník 2004; Pavúk – Karlovský 2004; Řídký – Daněček v tisku; Daim – Neubauer Hrsg. 2005 ad.*).

Kromě nalezišť s jedním rondelem evidujeme také více než desítku sídelních areálů se dvěma a více rondely. Na základě dosavadních znalostí však nelze prokázat ani jejich paralelní existenci, ani následnost. Faktem je, že všechny lépe dokumentované případy se prostorově respektují. V současnosti se nelze opřít ani o absolutní dataci jednotlivých rondelů. U všech takto datovaných objektů jde o příliš široký časový rozptyl a disponujeme daty pouze z malého procenta zkoumaných případů (*tab. 1*).

Lokalita/rondel	datace (cal. B.C.)	literatura	typ (viz obr. 4)
Kamegg (Dolní Rakousko)	4658–4580	<i>Trnka v tisku/in press</i>	typ 1
Glaubendorf (Dolní Rakousko)	4800–4600	<i>Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 57</i>	
Goseck (Sasko-Anhaltsko)	4890–4710	<i>Bertemes – Northe 2006, Abb. 8</i>	typ 2
Schletz (Dolní Rakousko)	4840–4490	<i>Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 90</i>	
Künzing-Unternberg (Bavorsko)	4840–4590	<i>Petrasch 1990, 463</i>	typ 5
Friebritz 2 (Dolní Rakousko)	4674–4620	<i>Trnka 1991, 319</i>	
Steinabrunn (Dolní Rakousko)	4810–4590	<i>Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 66</i>	

Tab. 1. Publikovaná data ¹⁴C pouze z příkopů rondelů.

Tab. 1. Published ¹⁴C data only from rondel ditches.

Kultura	celkem rondelů	minimum	QI	medián	průměr	QIII	maximum	rozptyl QI-QIII	rozptyl úplný
StK	29	35	52	70	75,52	94	140	42	105
Obl	9	46	58,5	71	72,56	83,5	110	25	64
GG-Röss	3	45	45	65	96,67	nelze	180	nelze	135
MMK	37	36	74	83	89,89	104,5	201	31	165
LgK	22	30	40	100	95,68	130,5	210	91	180

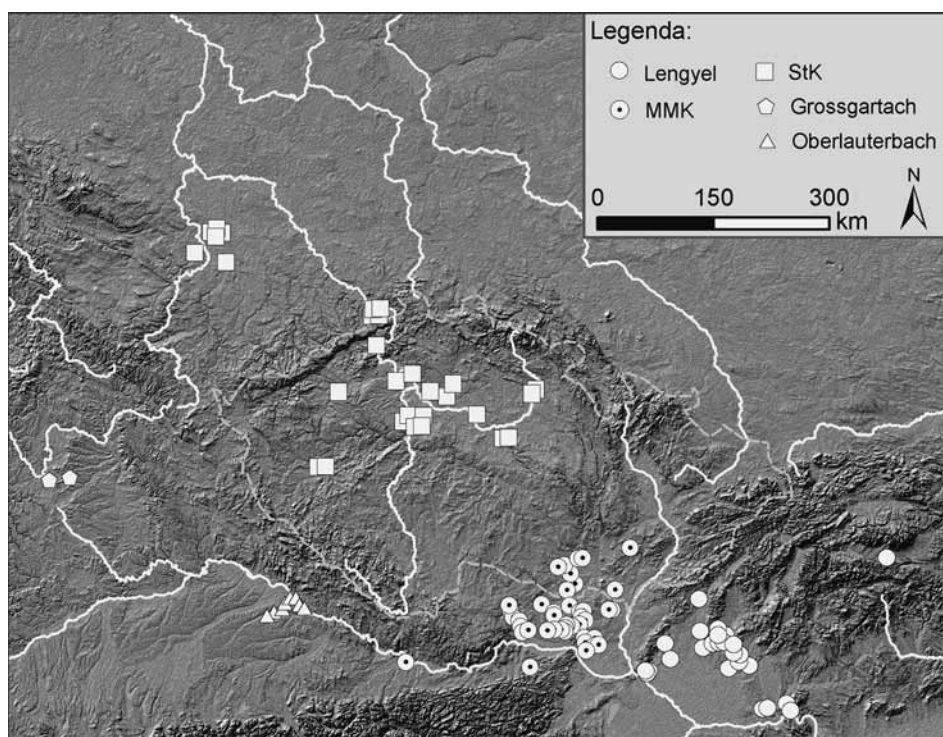
Tab. 2. Srovnání max. průměrů největších příkopů podle jednotlivých kultur (v metrech).

Tab. 2. Comparison of max. diameters of largest ditches by culture (in m).

Kultura	celkem rondelů	minimum	QI	medián	průměr	QIII	maximum	rozptyl QI-QIII	rozptyl úplný
StK	26	32	45	60	61,69	72,25	130	27	98
Obl	9	37	45,5	52	53,89	62	80	17	43
GG-Röss	3	45	45	65	86,67	nelze	150	nelze	105
MMK	38	36	52	59,5	69,45	77	201	25	165
LgK	21	30	40	90	82,52	115	148	75	118

Tab. 3. Srovnání max. průměrů nejmenších příkopů podle jednotlivých kultur (v metrech).

Tab. 3. Comparison of max. diameters of smallest ditches by culture (in m).



Obr. 2. Rondely ve střední Evropě použité pro analýzy v textu. Symboly označují jednotlivé archeologické kultury. Mapový podklad Earth Satellite Corporation® ESRI®.

Fig. 2. Rondels in Central Europe used for the analysis in the text. Symbols designate the various archaeological cultures. Map basis Earth Satellite Corporation® ESRI®.

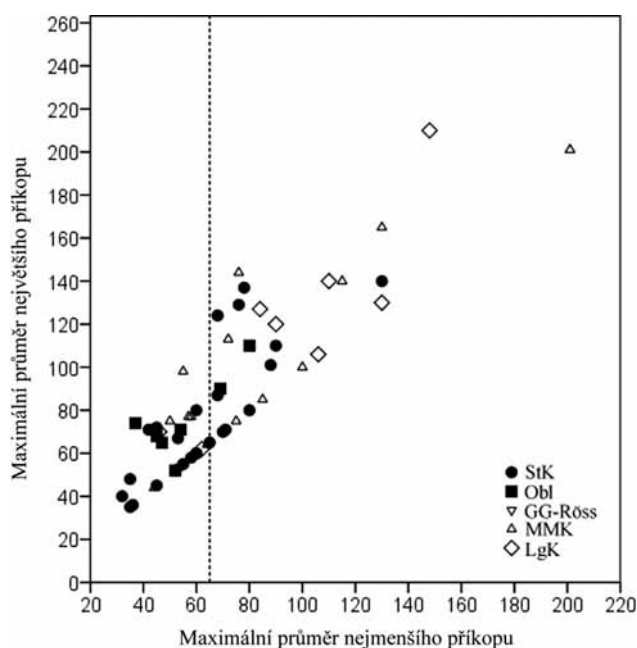
Srovnání formálních vlastností u celkem 108 rondelů z prostředí několika archeologických kultur bude předmětem následující části (*obr. 2*).⁵ Rondel lze rozdělit do dvou základních stavebních částí:

- jednoho a více příkopů s různým počtem a tvarem vstupů;
- jedné a více souvislých nebo i přerušovaných palisád, rovněž s různým počtem a tvarem vstupů.

Příkop

Na příčném profilu hrotitý příkop, někdy až 14 m široký a až 5 m hluboký, je nejvýraznější a nejlépe archeologicky zachytitelnou částí rondelu. Příkopy mají víceméně pravidel-

⁵ Údaje o rozměrech a tvarech rondelů byly převzaty z: *Bartels et al. 2003; Bertemes et al. 2004; Bureš – Drápela 2007; Čižmář 2002; Daim – Neubauer Hrsg. 2005; Daněček 2002; 2005; Hasenhündl – Neubauer – Trnka 2005; Kalferst – Vávra 1998; Křivánek – Kuna 1993; Kuzma 1997; 2001; 2005; Kuzma – Tírpák 2001; 2004; Lissek et al. 2007; Metlička 2005; Němejcová-Pavůvková 1995; Pavlů 1982; 1983–1984; Pavlů – Rulf – Zápotocká 1995; Pavúk – Karlovský 2004; Petrasch 1990; Podborský a kol. 1999; 2001; Řídký 2008; Řídký – Daněček v tisku; Schier 2005; Stäuble 2002; Tírpák 2005; Trnka 1991.*



Obr. 3. Graf korelace maximálního zachyceného průměru největšího příkopu rondelu a maximálního zachyceného průměru nejmenšího příkopu u vícenásobných rondelů (v metrech). Přerušovaná čára vyznačuje medián v hodnotách nejmenších příkopů. Symboly označují jednotlivé archeologické kultury. Údaje o rondelích byly převzaty z prací cit. v pozn. 5.

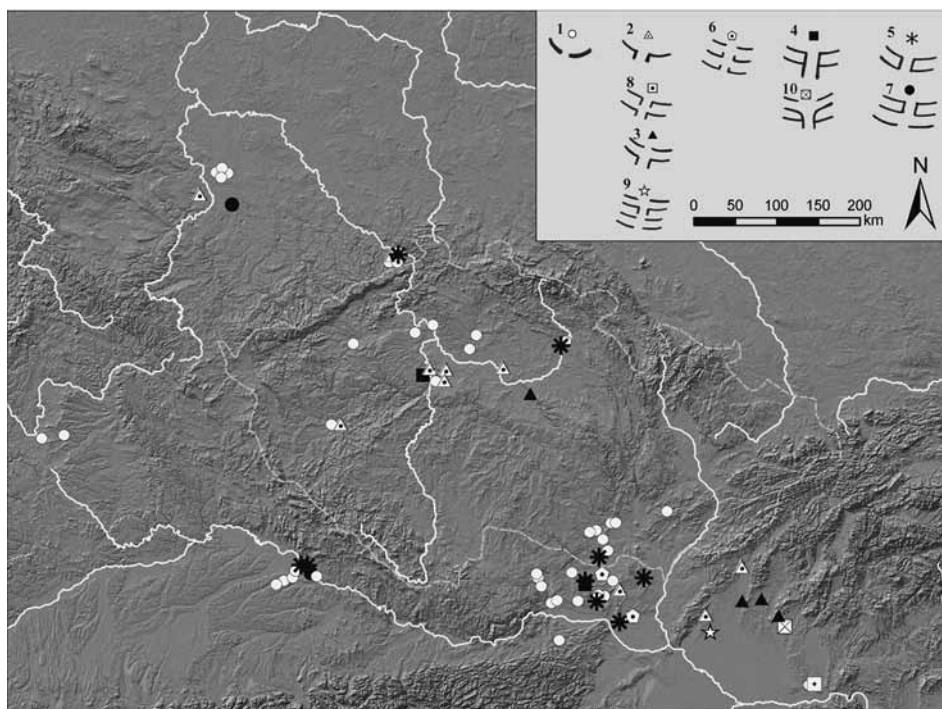
Fig. 3. Graph of correlation of maximum recorded diameter of largest rondel ditch (axis Y) and maximum recorded diameter of smallest ditch (axis X) for multiple ronds (in m). The dotted line marks the median in the values of the smallest ditches. Symbols designate the various archaeological cultures (see bibliography in note 5).

ný okrouhlý půdorys, který je tím více nepravidelný, čím je jeho průměr větší (Podborský a kol. 2001, 157–166; Stäuble 2002). Ve většině publikací bývá uveden maximální průměr objektu, tedy průměr největšího příkopu, méně často jsou uváděny maximální průměry všech jednotlivých příkopů.⁶ Zde se zaměříme na maximální průměry uzavřené největším, příp. nejmenším příkopem. Dále provedeme formální analýzu tvarů vstupů.

Podle sledovaných objektů osciluje **maximální průměr rondelů** mezi 30 a 210 m, přičemž nejčastější hodnoty se pohybují mezi 55 a 97 m (tab. 2; obr. 3). Jak už bylo upozorněno ve starších publikacích, rondely s více příkopy bývají větší (Petrasch 1990, 444; Trnka 1991, 314–315). Hodnota maximálního průměru rondelu je velmi variabilní, a celková velikost tudíž nemusela přímo souviset s požadovanou funkcí objektu.

Maximální průměr nejmenšího příkopu se pohybuje mezi 30 a 201 m, nejčastěji však mezi 48 a 85 m (tab. 3; obr. 3). Rondely z různých kulturních prostředí vykazují v tomto případě podobné hodnoty v mediánech. Také rozptyly hodnot mezi kvartily I–III nejsou tak široké jako u rozměrů největšího příkopu. Z porovnávaných rondelů vybočují pouze objekty z prostředí kultury LgK, což přisuzujeme problematickému datování některých objektů ze Slovenska, většinou opřené o leteckou a geofyzikální dokumentaci, ale neověřenou následnou sondáží.

⁶ V současnosti dokumentované šířky a hloubky příkopů neodpovídají původním rozměrům. Podle pozorování vedoucích výzkumů dochází např. každý rok v rakouském Glaubendorfu k úbytku 1–2 cm ornice. Jen v posledních 50 letech zde počítají s úbytkem až 1 m ornice (Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 56). Někdy bývají v profilech příkopů dokumentovány reparace, a to i několikanásobné (např. Petrasch 1990, 458–459), což poukazuje na náročnost údržby těchto objektů a na jejich dlouhodobé využívání.



Obr. 4. Typy vstupů u příkopů rondelů na sledovaném území. Nejasné případy nejsou zobrazeny. Údaje o rondelích byly převzaty z prací cit. v pozn. 5. Mapový podklad Earth Satellite Corporation® ESRI®.

Fig. 4. Types of entries for rondel ditches in the territory in question. Unclear examples are not shown. Map basis Earth Satellite Corporation® ESRI®.

Typy rondelů jsme dále porovnali na základě **formování vstupů u příkopů**. Celkem bylo rozpoznáno 10 různých typů vstupů (obr. 4). Podle tohoto hlediska se lze na celém území výskytu rondelů setkat zejména s kombinací typů 1 a 2. Tyto dva typy je tedy možné považovat za základní tvarové elementy ve formách vstupů u příkopů. Kombinace těchto dvou vchodových typů překračují hranice jednotlivých kultur, jak je možné vidět na typech 3, 4, 5, 7.⁷ Vzhledem k nárůstu objevů nových rondelů po celém území střední Evropy není v současnosti možné spojit některý z typů rondelů s konkrétní archeologickou kulturou.

Palisáda

Palisády tvořily nedílnou součást rondelů. Na základě poznatků z počítačových rekonstrukčních modelů a experimentálních rekonstrukcí tvořila hustá palisáda důležitý vizuální předěl (obr. 5). Skrz otvory v palisádových ohrazeních, a to zejména v místech vstupů, se mohla realizovat podle některých badatelů příslušná pozorování oblohy (viz *Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 63–79; Pavúk – Karlovský 2004; Schlosser 2006*).

⁷ Zaměření jednotlivých vstupů ke světovým stranám dává podněty k úvahám o astronomické funkci těchto objektů. Vzhledem k torzovitosti poznání jednotlivých rondelů se tímto tématem nezabýváme.

Vnitřní palisádové žlábký jsou pro svoji malou hloubku první částí, jejíž stopy bývají relativně rychle oderodovány. Vzorků pro srovnání je výrazně méně než v případě příkopů, u některých rondelů není jisté, zda zde stopy některých palisád nechybějí. Pro srovnání proto přicházel v úvahu spíše orientační počet palisád, tvar jejich vstupu a průměr nejmenší palisády. Pro naše téma byl důležitý zejména maximální průměr nejmenších palisád, *de facto* velikost vnitřní plochy rondelů.

Hodnoty se ve sledovaném vzorku pohybovaly v poměrně vysokém rozpětí mezi 21 a 90 m, což spíše potvrzuje uvedené obavy o možné druhotné absenci stop některých palisád. Nejčastěji se dokumentované nejmenší průměry v konstrukci rondelu pohybovaly mezi 33 a 54 m (*tab. 5; obr. 6*). Podobné hodnoty mohly být sledovány zejména u lépe zachovalých, zkoumaných a datovaných rondelů (*tab. 4; obr. 7*).

Typ vstupu (obr. 4)	celkem rondelů	minimum	QI	medián	průměr	QIII	maximum	rozptyl QI-QIII	rozptyl úplný
1	16	21	31,25	48	44,38	53	81	22	60
2	5	23	31,5	40	39,4	47	49	16	26
3	2	42	42	61	61	nelze	80	nelze	38
4	2	22	22	38,5	38,5	nelze	55	nelze	33
5	4	35	37,5	52,5	57,5	82,5	90	45	55
6	1	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze
7	2	28	28	45	45	nelze	62	nelze	34
8	1	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze	nelze

Tab. 4. Srovnání max. průměrů nejmenších palisád podle typů vstupů u příkopů (v metrech).

Tab. 4. Comparison of max. diameters (in m) of smallest palisades for rondels by type of entry (see *fig. 4*).

Kultura	celkem rondelů	minimum	QI	medián	průměr	QIII	maximum	rozptyl QI-QIII	rozptyl úplný
StK	12	21	23,25	42,5	41,83	52	80	29	59
Obl	5	28	28,5	35	37,4	47,5	60	19	32
MMK	13	30	39	52	52,08	56	90	17	60
LgK	3	42	42	50	55,33	nelze	74	nelze	32

Tab. 5. Srovnání max. průměrů nejmenších palisád u rondelů podle jednotlivých kultur (v metrech).

Tab. 5. Comparison of max. diameters of smallest palisades for rondels by culture (in m).

Situaci s několika rondely v jednom konkrétním sídelním areálu nejlépe ilustruje případ saské lokality Dresden-Nickern (H. Stäuble in: *Bartels et al. 2003*, Tab. 2). I když se maximální průměr čtyř rondelů odkrytých na tomto nalezišti pohyboval mezi 30 až téměř 90 m a rondely se lišily počtem příkopů i typem vstupů, byl průměr nejmenší palisády u Dresden-Nickern 1 a 4 téměř identický. U dalšího ze zdejších rondelů není znám a u Dresden-Nickern 2 se lišil o 7 m.

Shrnutí pro následující interpretaci

Z výše uvedených zjištění lze formulovat hypotézu, že mezi nositeli několika relativně současných kultur v 1. pol. 5. tis. př. n. l. byla sdílena znalost archetypu rondelu o standard-



Obr. 5. Pohled dovnitř rondelu z místa vstupu. Plocha uvnitř byla pro vnějšího pozorovatele z větší části zakryta. Rekonstrukce rondelu ve Steinabrunn, Dolní Rakousko (převzato z *Daim – Neubauer Hrsg. 2005*, Abb. 2.26, upraveno).

Fig. 5. View inside a rondel from the entry point. The space inside was mostly hidden from external observers. Reconstruction of rondel in Steinabrunn, Lower Austria (taken from *Daim – Neubauer Hrsg. 2005*, Abb. 2.26, altered).

ním průměru mezi 50 a 80 m. Tento rondel disponoval 1–3 vnitřními palisádami s nejmenším průměrem většinou 40–52 m. Do rondelu vedly vstupy typu 1 nebo 2 (obr. 4).

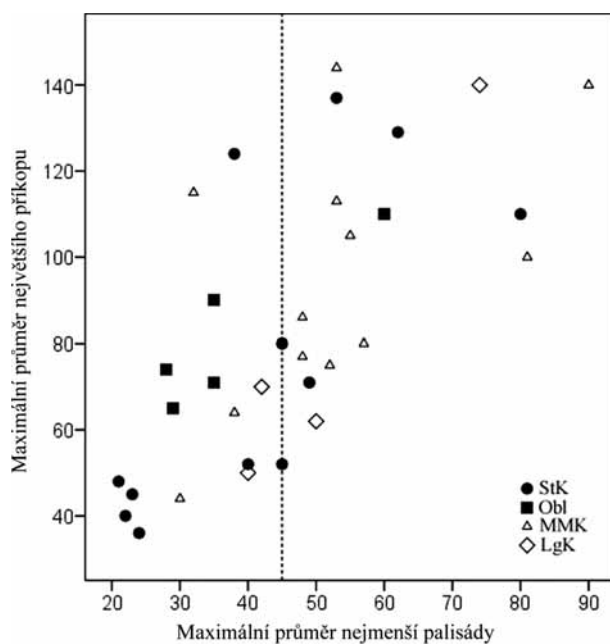
Nejmenší příkop u několikanásobných rondelů bývá nejširší a nejhlubší, ostatní příkopy byly zřejmě hloubeny později. Mohlo jít pouze o jakýsi rituální „restart“ funkce objektu.⁸ Důležitá byla hlavně vnitřní plocha objektu, která je i u rondelů různých velikostí podobná. To se týká také rondelů z odlišných archeologických kultur.

Závěry plynoucí ze srovnání zejména rozměrů konstrukčních částí rondelů naznačují, že tyto objekty byly stavěny pro podobný účel a že se šířily z jednoho geografického/kulturního ohniska. Proč se rondely liší počtem a zaměřením vstupů, není možné na základě současných znalostí a současnými metodami spolehlivě vysvětlit.

Pro následující etnohistorickou analonii je důležité doplnit některé další výchozí informace:

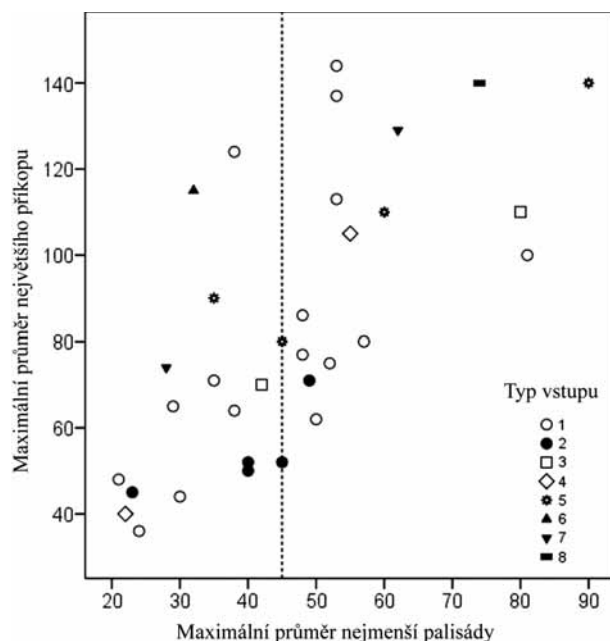
- Rondely byly umísťovány do vymezených míst uvnitř sídelních areálů, spíše na mírné svahy nebo roviny. Jejich vnitřní plocha byla podle většiny odborníků prázdná.
- Rondely vykazují shodný nebo podobný půdorys a mají stejné konstrukční části.
- Rondely jsou nalézány pouze v některých sídelních areálech v mikroregionech. V lépe prozkoumaných regionech (např. Dolní Rakousko) jsou sídelní areály s rondely odkrývány v téměř pravidelných rozestupech (*Daim – Neubauer Hrsg. 2005*, 241).
- Výstavba rondelů předpokládá předchozí znalosti o jejich konstrukci a někoho s vyšším sociálním statusem, kdo stavbu řídil, nebo ji inicioval. Možnou existenci takové vrstvy dokládají nálezy importů a hrobů s bohatší výbavou. Fakt samotné výstavby

⁸ Při porovnávání rondelů pouze na základě počtu příkopů nebyla v minulosti shledána žádná pravidelnost až na skutečnost, že rondely s vyšším počtem příkopů bývají větší.



Obr. 6. Graf korelace maximálního zachyceného průměru největšího příkopu a maximálního zachyceného průměru nejmenší vnitřní palisády u sledovaných rondelů (v metrech). Přerušovaná čára vyznačuje medián v hodnotách palisád. Symboly označují jednotlivé archeologické kultury. Údaje o rondelích převzaty z prací cit. v pozn. 5.

Fig. 6. Graph of correlation of maximum recorded diameter of largest ditch (axis Y) and maximum recorded diameter of smallest inner palisade (axis X) for rondels examined (in metres). The dotted line marks the median in the values of the palisades. Symbols designate the various archaeological cultures (see bibliography in note 5).



Obr. 7. Graf korelace maximálního zachyceného průměru největšího příkopu a maximálního zachyceného průměru nejmenší vnitřní palisády u sledovaných rondelů (v metrech). Přerušovaná čára vyznačuje medián v hodnotách palisád. Symboly označují typy vstupů podle obr. 4. Údaje o rondelích byly převzaty z prací cit. v pozn. 5.

Fig. 7. Graph of correlation of maximum recorded diameter of largest ditch (axis Y) and maximum recorded diameter of smallest inner palisade (axis X) for rondels examined (in m). The dotted line marks the median in the values of the palisades. The symbols designate the types of entrance in accordance with fig. 4 (see bibliography in note 5).

rondelů přináší další předpoklady: 1) Na sídlišti je dostatek obyvatel, kteří se nezapojují do běžných subsistenčních aktivit a soustředí se jen na stavbu rondelu (hloubení, kácení, výroba nástrojů pro stavbu). Tím by ovšem pro místní obyvatele vznikla po-

měrně dlouhodobá energetická zátěž, a to i po několik let (*Bartels et al. 2003*, 124; *Daim – Neubauer Hrsg. 2005*, 101). 2) Celou stavbu mohli řídit a provádět také specialisté pohybující se po širším území několika archeologických kultur (viz *Kazdová – Peška – Mateiciucová 1999*, 110). 3) V další možnosti se počítá se zapojením obyvatel dalších komunit z mikroregionu (*Petrasch 1990*).

- V rámci jednoho sídelního areálu se v některých případech nachází více rondelů. Tyto rondely se prostorově respektují a bývají zachyceny v různých vzdálenostech od 40 do 700 m (medián 200 m: *tab. 6*).

Lokalita	Počet rondelů	Vzdálenost nejbližších rondelů (m)	Datace
Bylany	2	50	StK
Praha–Krč	2	40	StK
Vedrovice	2	90	MMK
Dresden–Nickern	3	170	StK
Kyhna	4	150	StK
Glaubendorf	2	200	MMK
Puch–Kleedorf	2	300	MMK
Pranhartsberg	2	400	MMK
Wilhelmsdorf–Poysdorf	2	700	MMK
Friebritz	2	700	MMK
Hornsburg	2	550	MMK

Tab. 6. Případy sídelních areálů s více rondely.

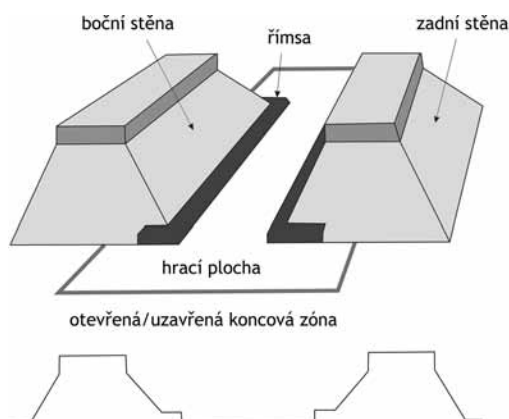
Tab. 6. Examples of settlement areas with more than one rondel.

Na základě výše uvedených charakteristik rondelů se domníváme, že jednou ze zcela legitimních interpretací je pojetí rondelů jako hřišť, neboli prostranství pro provozování her jakožto specifické kulturní aktivity. Relevantnost tohoto vysvětlení se pokusíme podpořit příkladem mezoamerické hry *juego de pelota*.

Mezoamerická míčová hra jako interpretační model

Příkladem kulturního prostoru, pro který je význam her doložen i v prehistorickém období, je Mezoamerika. Z archeologického hlediska je zajímavý jednak místní vývoj formální podoby hřišť na míčovou hru (šp. *juego de pelota* – dále JDP; nahuatl: *ulama*, *tlachtli*; maya: *pok-ta-pok* ad.) od časného formativního období (1600–1200 BC) v podstatě do současnosti, jednak interpretace významu této hry v kontextu mezoamerické společnosti.

Podle archeologických, ikonografických a písemných pramenů se jedna z variant mezoamerické rituální míčové hry (jejíž popis je pro naše účely podružný: viz např. *Scarborough – Wilcox 1991*) konala v k tomu vybudovaných, víceméně standardizovaných strukturách – hřištích. Hřiště na JDP tvořily dvě úzké paralelní, několik desítek metrů dlouhé stavby s vnitřní zdí složeného vertikálního profilu (tj. sestávající z kombinací vertikálních, horizontálních a nakloněných rovin), někdy doplněné konstrukcemi uzavírajícími kratší strany



Obr. 8. Schéma architektonických prvků hřiště na juego de pelota (převzato z Hill – Clark 2001, 337).

Fig. 8. Diagram of architectural elements of juego de pelota court (taken from Hill – Clark 2001, 337).

hřiště; v závislosti na otevřenosti nebo uzavřenosti kratších stran se pak půdorys hřišť podobal tvaru písmene I nebo dvojitého T (obr. 8).

Nejstarší průkazné hřiště na JDP identifikovali r. 1995 Warren Hill, Michael Blake a John Clark (1998) v lokalitě Paso de la Amada (Chiapas); hřiště datované 1400–1250 BC je 80 m dlouhé s bočními platformami jen 1,5 m vysokými.⁹ V průběhu vývoje JDP jsou doloženy lokality s několika současně fungujícími hřišti na JDP (až 24 hřišť na postklasické lokalitě Cantona), příp. s dvojitými či trojitými hřišti (např. postklasické lokality Malpaso, Tikal; Taladoire 2000, 27). Etnohistorická svědectví dokládají pravidelné zametání a úklid hrací plochy (Fox 1996, 489), veškeré primární doklady použití hřišť s výjimkou intencionálně uložených (základové oběti, pohřby a depoty) tak zmizely.

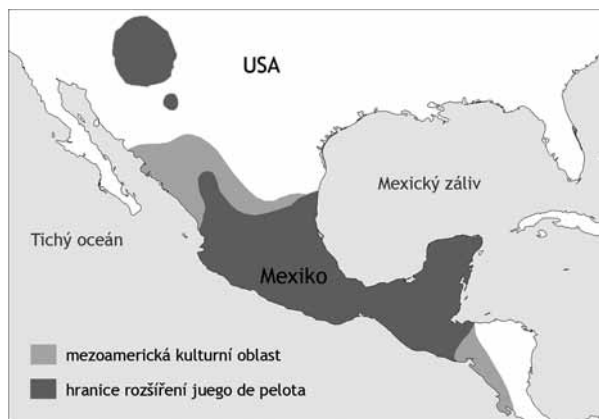
JDP je častým motivem reliéfní výzdoby stěn hřišť (např. El Tajín, Chichén Itzá), objevují se ale i trojrozměrné modely hřišť a zobrazení hráčů. Hra je bohatě zmiňována v předkontaktních kodexech (např. Kodex Vaticanus B, Kodex Nuttall) i v původní slovesnosti (např. Popol Vuh), popisují ji i první španělští kronikáři (de la Garza 2000). Hráči JDP byli dokonce přivezeni na dvůr Karla V., kde je r. 1528 kresebně zachytil Christoph Weiditz (Turok 2000, 60).

Z literárních pramenů (de la Garza 2000) lze zjistit mytologické, religiózní, astronomické a další aspekty hry, zároveň se však zdá, že JDP se v době kontaktu mezoamerické a evropské civilizace již nacházela na přechodu od rituálu ke sportu a v mnohém se podobala moderním verzím hry. V současnosti se různé varianty JDP (hrané pálkou, rukou, nebo boky) provozují pod názvem *ulama* především v mexických státech Michoacán, Guerrero, Oaxaca a Sinaloa. Nejtradičnější verze, *ulama*, hraná boky, je zřejmě přímým pokračováním předhispánské JDP; přes zákaz (1585) jejího provozování mexickými koloniálními úřady pro její rituální konotace se dochovala dodnes (Turok 2000).

Na základě tohoto stručného nástinu JDP a výše podané charakteristiky rondelů lze u obou jevů definovat základní shodné prvky, které se zdají být nezávislé na konkrétním kulturním prostředí:

⁹ Nejstarší doklady JDP vůbec v podobě dvanácti plných latexových míčů o průměru až 30 cm byly objeveny r. 1996 v lokalitě El Manatí a datují se do 1600 BC (Ortiz – Rodríguez 1999).

Obr. 9. Rozšíření juego de pelota (převzato z *Taladoire 2000*, 25).
Fig. 9. Spread of juego de pelota (taken from *Taladoire 2000*, 25).



- 1) geografické rozšíření poměrně konzistentně definovaného architektonického prvku (rondely na jedné straně a hřiště na JDP na straně druhé charakterizuje konstantní tvar, shodné základní elementy konstrukce, srovnatelné rozměry vnitřní plochy), potažmo společenského fenoménu,
- 2) relativně omezená typologická variabilita struktur v časoprostorovém měřítku při předpokládaném zachování shodné základní funkce,
- 3) prázdná vnitřní plocha struktur a malé množství primárních nálezů přímo s nimi souvisejících,
- 4) výskyt jedné či několika struktur v prostoru jedné lokality, jejich možný význam pro status (hierarchické postavení) a vnitřní společenskou organizaci lokality.

Uvedené body tvoří osнову dalšího textu, který k nim přináší bližší informace založené na archeologických, písemných a ikonografických pramenech.

Výskyt hřišť na JDP je vlastní území Mezoameriky, Jihozápadu USA a Karibiku (*obr. 9*). Paul Kirchhoff jej použil jako jednu z definujících charakteristik mezoamerického kulturního areálu, vedle kalendářního systému, hieroglyfického písma a dalších znaků (*Coe – Koontz 2003*, 11). V uvedeném prostoru bylo dosud objeveno na 1500 těchto struktur v rámci ca 1250 lokalit (*Taladoire 2000*, 22). Základním vodítkem pro typologické studium hřišť je jejich půdorys a vertikální profil zdí ve smyslu počtu architektonických prvků a jejich sklonu (*obr. 8*); další architektonické detaily, jako přítomnost vertikálních kruhů (jakési obdoby basketbalových košů), mezníků hřiště, výklenků ad., jsou pro typologické účely podružné. Na základě kombinace podélného a příčného profilu bylo rozlišeno jedenáct základních typů hřišť na JDP pro Mezoameriku a další pro okrajové oblasti Jihozápadu USA a Karibiku. Jednotlivým typům je připisováno (*Taladoire 2000*) chronologické zařazení od nejjednodušších předklasických až po složité členěné postklasické formy, zároveň však dochází k přežívání morfologicky nejstarších typů hluboko do postklasického období (*obr. 10, 11*).

Některé typy hřišť se zdají být územně specifické, jiné se však dočkaly širokého rozšíření v celé oblasti výskytu jevu. Metrika jednotlivých částí hřišť (poměr mezi kratší a delší stranou hřiště, podíl vertikálních a horizontálních segmentů stěn a sklon dalších segmentů) prokázala např. určitou formální jednotnost hřišť v oblastech Petén (dnešní sev. Guatemala), Río Bec (dnešní mexický stát Campeche), Puuc a Chichén Itzá (dnešní mexický stát Yucatán)



Obr. 10. Uxmal, hřiště na juego de pelota (foto S. a P. Květinovi).

Fig. 10. Uxmal, juego de pelota court.

v mladším klasickém období (600–900 AD). Jejich podobnost s několika set kilometrů vzdáleným hřištěm v Xochicalco (dnešní mexický stát Morelos) vedla badatele k domněnce o kontaktech mezi oběma regiony (Quirarte 1972, 88–89). Dalším významným ukazatelem odvozeným z metricky hřišť na JDP je vývoj poměru mezi delší a kratší stranou. Zatímco v průběhu dlouhé existence hřišťové architektury byla tato hodnota proměnlivá, od středního postklasického období (1200–1521 AD) docházelo přinejmenším v některých oblastech ke standardizaci rozměrů hřišť ve fixním poměru (Quirarte 1972, 92).

Význam hřiště, resp. hřišť, souvisí s úvahami o roli JDP (a rituálů/her obecně) v procesu akumulace moci a majetku elitou a jejich implikacemi pro status lokality a její postavení v rámci (mikro)regionu. V soutěži o prestiž a nadřazené postavení ve společnosti, spočívající např. v hromadění majetku a vytváření „sociálních dluhů“ v podobě poskytnutých služeb, byly využívány také inovace (např. zavedení keramiky, nových kultigenů ap.). Jednou z takových „novinek“, umožňujících uzurpaci přístupu k materiálním i duchovním zdrojům, mohlo být i provozování JDP (Hill – Clark 2001, 332). Již zmíněné nejstarší doložené hřiště v lokalitě Paso de la Amada, datované ca 1400–1250 BC, se objevuje současně s prvními známkami společenské hierarchizace. Před 1600 BC disponovala každá část lokality vlastním velkým domem, v době vzniku hřiště na JDP však již byly všechny tyto komunitní stavby opuštěny a nadále byla udržována a rozšiřována jen struktura 6 spojená s hřištěm. Autoři výzkumu upozorňují na možnou akumulaci dědičné prestiže, moci a majetku založenou na „přisvojení si“ rituálu JDP (Hill – Clark 2001, 333–334). Interpretaci související s mocenským faktorem podporuje i fakt, že v centrálním Mexiku se hřiště na JDP objevila s přechodem k závlahovému zemědělství (Santley – Berman – Alexander 1991, 11).



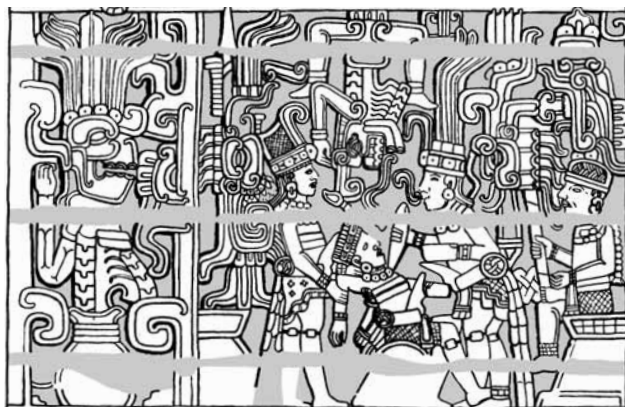
Obr. 11. Chichén Itzá, Velké hřiště (foto S. a P. Květinovi).

Fig. 11. Chichén Itzá, Large Court.

Důležitost, již JDP zřejmě nabyla v procesu vývoje stratifikovaných společností, se odráží v jejím rychlém a dalekosáhlém rozšíření.¹⁰ Na základě studia hřišť v údolí Oaxaca se předpokládá, že masový výskyt hřišť na sklonku formativního období souvisí se vzrůstající centralizací a vojensko-politickým soupeřením jednotlivých celků. Hřiště vyskytující se hlavně v periferních lokalitách nižšího statutu sloužila k vymezení vnějších politických hranic a získání prestiže, jejich výstavbu doprovázelo rovněž budování fortifikací. V pozdějších obdobích došlo k posunu ve významu hry: hřiště se nyní nacházejí hlavně v centrálních lokalitách a slouží jako mezníky vnitřních společenských hranic v hierarchizované společnosti (Kovalewski *et al.* 1991, 37–43).

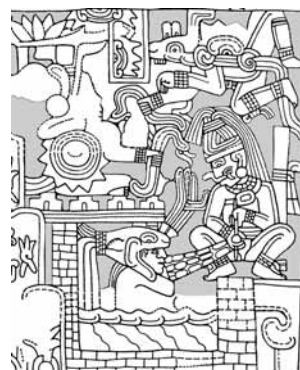
V dalším chronologickém vývoji hřišť na JDP je pozoruhodné jejich praktické vymizení v centrálních oblastech Mexika klasického období (250–800 AD), kdy celému mezoamerickému areálu dominoval kulturní a politický vliv Teotihuacánu. Hřiště z tohoto období známe pouze z okrajových oblastí: státu Guerrero, záp. a severozáp. Mexika a pobřeží Mexického zálivu, ačkoliv motiv JDP je zachycen na nástěnných malbách v samém Teotihuacánu i dalších klasických centrech, a koncept JDP tudíž nebyl zapomenut. Je možné, že v ekonomicky a politicky stabilní teotihuacánské společnosti jednoduše neměla elita zapotřebí posilovat svou pozici (Santley – Berman – Alexander 1991, 11, 18–19). Po úpadku Teotihuacánu a vyznění jeho vlivu v 7.–8. stol. AD dochází k prudkému opětovnému rozkvětu JDP a budování hřišť v postklasickém období (800–1521 AD): do velké míry se jedná o obnovování již dříve existujících struktur. Do postklasického období také spadá většina lokalit s několika současnými hřišti (např. již zmiňovaná Cantona s maximem 24 hřišť, Tajín – 17, Chichén Itzá – 13; viz Fox 1991). V oblastech, kde došlo k regionální centralizaci (Mexické údolí, údolí Oaxaca) nicméně opět klesá počet lokalit s hřištěm na JDP (Fox 1996, 489). Zdá se tedy, že hřiště na JDP fungovala jako symbol moci a upevnění vedoucí politické pozice center,

¹⁰ Ve středním formativním období (900–300 BC) jsou hřiště na JDP již doložena kromě jihu centrálního Mexika jak na pacifickém pobřeží (El Ujuxté, Abaj Takalik), tak v Chiapasu (El Vergel), v pozdním formativním období (400 BC – 200 AD) se provozování JDP a výskyt hřišť rozšířily v mayských nížinách (Pachbitún, Nakbé, Cerros) i v údolí Oaxaca (Monte Albán), dnešním mexickým státě Guerrero a na západě současného Mexika (Taladoire 2000, 26–27).



Obr. 12. El Tajín, Jižní hřiště, Panel 4, výřez (podle Spinden 1933, 248, upraveno).

Fig. 12. El Tajín, Southern Court, Panel 4, detail (in accordance with Spinden 1933, 248, altered).



Obr. 13. El Tajín, Jižní hřiště, Panel 5 (podle Coe – Koontz 2003, 141, upraveno).

Fig. 13. El Tajín, Southern Court, Panel 5 (in accordance with Coe – Koontz 2003, 141, altered).

a z jejich frekvence a distribuce lze usuzovat na stupeň politické centralizace. V decentralizovaných systémech je moc a autorita rozptýlena mezi elity sídlící ve vlastních centrech, v nichž budují symboly moci, zatímco ve vysoce centralizovaných státech (Teotihuacán, aztécké dominium) plní sekundární centra pouze dodavatelskou roli. Zjednodušeně: čím méně hřišť, tím centralizovanější společnost (Santley – Ber-man – Alexander 1991, 4).

Tuto hypotézu podporuje i teorie J. W. Foxe (1996) založená na reinterpetaci starších archeologických nálezů souvisejících s hřišti na JDP z různých lokalit Mezoameriky a vlastního výzkumu v povodí řeky Cuyumapa v Hondurasu. Základové oběti spojené s podsvětím a vodou (obsahující symbolické číslo devět, obsidián, mušlovinu, jadeit apod.), obětní pohřby a depoty rituální keramiky užívané ke společné konzumaci pokrmů a nápojů, doložené z některých hřišť na JDP, podle autora transformovaly hřiště v posvátný prostor. Ten byl používán nejen k vlastní hře chápané jako rituální opakování kosmologických jevů, příp. následovaných lidskými oběťmi, ale i k doprovodným „soutěžním hostinám“ (*competitive feasts*) sloužícím k uzurpaci a upevnění moci elitami pomocí redistribuce potravin a majetku. Dokladem této funkce je přítomnost odpadních areálů objevených ve studovaných lokalitách v bezprostřední blízkosti hřišť a vzniklých pravidelným zametáním vnitřní plochy, které obsahovaly střepy jemné servírovací keramiky (zejména misek a lahví, méně pak džbánů a kadidelnic), obsidiánové čepele a úštěpy, keramické figurky, mlecí kameny a další materiál (Fox 1996, 490–492). Hřiště na JDP tak představovala místo a prostředek sociální integrace, hierarchizace a politické organizace, s jehož pomocí elita „kontrolovala“ jak společenské, tak nadpřirozené síly.

Zásadní kosmologický význam JDP výborně osvětlují literární a ikonografické prameny. Popol Vuh, soubor legend mayského etnika Quiché zaznamenaných krátce před conquistou, vypráví příběh dvou párů dvojčat – kulturních hrdinů, v němž hraje JDP klíčovou roli. Spíše než samotný obsah mýtu¹¹ je pro

¹¹ Mytičtí sourozenci Hun-Hunahpu a Vucub-Hunahpu hráli na zemi JDP, pány podsvětí Xibalba však obtěžoval hluk při hře a pozvali je do své říše, kde je ve hře porazili. Jedno z dvojčat páni podsvětí pohřbili pod hřištěm v Xibalba, hlavu druhého pověsili na strom jako varování. Tato hlava plivla do dlaně dceři pána smrti, následkem čehož dívka otěhotněla. Ve strachu utekla na tento svět a našla úkryt v domě matky dvojčat Hun-Hunahpu a Vucub-Hunahpu, kde porodila také dvojčata Hunahpu a Xbalanque. Ti po čase našli vybavení na JDP svého otce a strýce, hlukem při hře však i oni pohoršili pány podsvětí a stejně jako první pár dvojčat i Hunahpu a Xbalanque přijali jejich výzvu k měření sil. Ve dne hráli JDP, po nocích úspěšně plnili úkoly pánů podsvětí, až na poslední, při kterém Hunahpu ztratil hlavu, s kterou se následující den mělo hrát; Xbalanqué ji však vyměnil za tykev, která se

naše účely příznačné, že místem komunikace s podsvětím bylo hřiště na JDP. *J. W. Fox (1991)* ztotožňuje hřiště na JDP se symbolickým vstupem do podsvětí; hra samotná podle něj představuje obraz kosmologických jevů (pohyb Slunce a Měsíce) a spojuje binární opozice (den a noc, mužský a ženský princip apod.). Zároveň interpretuje hřiště jako místo interakce jednotlivých sociopolitických jednotek, jak na úrovni rodových linií, tak mezi samostatnými politickými útvary, a identifikuje příběhy Popol Vuhu jako politické dějiny etnika Quiché včetně promítnutí mytologické topografie do skutečných archeologických lokalit. Jakkoli problematický takový výklad může být, přijatelným argumentem zůstává základ rituální funkce JDP v symbolickém opakování mýtů a pomyslném „udržování chodu světa“ pomocí obětí. Tento rudimentární význam si zřejmě JDP podržela v prostoru i času, byť se jednotlivé varianty JDP lišily materiálním vybavením i detailní symbolikou (*Cohodas 1991*, 251–255).

Význam hřišť na JDP dokládá např. reliéfní výzdoba jižního hřiště (Juego de pelota Sur) v postklasické lokalitě El Tajín (800–1200 AD) v dnešním Veracruz. ¹² Na šesti panelech je zde zobrazen průběh JDP a následné oběti včetně příslušných kosmologických konotací (viz *Wilkerson 1991*): jednotlivých scénám přihlíží bůh deště, bůh větru, bůh smrti a doprovázejí je symboly Venuše a *ollin* (pohyb, trvání světa); sami hráči JDP zřejmě představují jednotlivá božstva. Klíčovým pro porozumění hlubšímu smyslu JDP je čtvrtý panel v severových. rohu hřiště (*obr. 12*), zachycující přípravu k lidské oběti po skončení hry, a poslední panel uprostřed jižní stěny hřiště, na němž bůh deště obětuje krev ze svého přirození a proměňuje ji v alkoholický nápoj *pulque* (*obr. 13*). Jen prostřednictvím lidské oběti je možno zajistit si přízeň bohů, kteří naopak svým sebeobětováním garantují smrtelníkům blahobyt a trvání světa, závisejícího na reciprocitě mezi lidmi a bohy.

Symbolický význam hřišť na JDP a hry samotné si uvědomovali i španělští dobyvatelé a kolonizátoři. Františkán Toribio de Benavente „Motolinía“ († 1565) popisuje rituály provádějící zasvěcení nově postaveného hřiště na JDP, jež bylo chápáno zároveň jako potvrzení existence dané komunity a její zastoupení elitou (*Fox 1996*, 485; *Hill – Clark 2001*, 338). Zákaz JDP vyneseny koloniálními úřady v r. 1585 proto nebyl pouze bojem proti duchovnímu a náboženskému obsahu JDP, ale znamenal i krok k destabilizaci nativní socio-politické organizace. Jak si všimli španělští pozorovatelé, jedním z aspektů hry byly i výzvy k zápasům a sázky mezi soupeřícími skupinami a jednotlivci, a s nimi související přerozdělování majetku a prestiže. JDP tak mohla fungovat jako substitut ozbrojených konfliktů (*Hill – Clark 2001*, 339–341). Je příznačné, že i přes restriktce ze strany místokrálovství JDP přežila do současnosti, byť s jedním, z archeologického hlediska podstatným rozdílem: všechny současné varianty JDP se odehrávají mimo stálá, architektonicky definovaná hřiště (další informace o současné podobě JDP např. *Scheffler – Reynoso – Inza 1985*).

Závěr

Pokud bychom měli shrnout základní významy hřišť na JDP v mezoamerické ideologii, resp. její interpretaci podle archeologických, ikonografických a literárních pramenů, dospěli bychom zhruba k těmto bodům, náležejícím do dvou hlavních sfér – socio-politické a religiózní:

- JDP byla prostředkem získání moci a upevnění vedoucí pozice ve společnosti (nálezy keramiky určené k podávání a konzumaci nápojů a pokrmů, prestiž pomocí kontroly nad společenskými i přírodními procesy);
- politická funkce při centralizaci moci: čím méně center s hřištěm na JDP, tím větší centralizace;

rozpadla. Nakonec pánové Xibalby dvojčata upálili a popel hodili do řeky, dvojčata se ale proměnila v napůl ryby a napůl lidi a prováděla na světě zázraky. Symbolické přemožení smrti a znovuzrození je tak podmíněno obětí.

¹² Obdobná zobrazení se však vyskytují napříč Mezoamerikou ve smyslu prostoru i času, namátkou jmenujme např. postklasickou mayskou lokalitu Chichén Itzá.

- JDP nahrazovala válečné střety, byla prostředkem soutěživé interakce mezi komunitami i uvnitř nich, sloužila také k řešení individuálních sporů a ztělesněním hráčů s bohy i k předvídání budoucnosti („boží soud“);
- nástroj sociální změny a redistribuce majetku (prostřednictvím sázek);
- hřiště představovalo posvátný prostor symbolizující spojení s podsvětím, resp. jiným světem (hřiště byla většinou zahlobena pod okolní povrch, doprovázely je základové oběti spojené se světem mrtvých a vodou, ikonografie výzdoby vyjadřovala komplexitárnost protikladů, dualitu);
- případné lidské oběti nebo autosakrifkace krve umožňovaly pokračování života na zemi (v kodexech byly oběti asociovány s deští, vegetací, plodností, vítězstvím Slunce nad nocí);
- s náboženským aspektem souvisejí astronomické konotace (účelem hry bylo udržet míč v pohybu a simulovat tak pohyb Slunce nebo Venuše, patronem JDP byl bůh Xolotl, večerní aspekt Venuše).

Jak lze tyto parametry zevšeobecnit a promítnout do interpretace rondelů? Pokud se při takových pokusech budeme obracet k analogiím pouze v tradičním pozitivistickém duchu, pak je srovnání neolitických rondelů střední Evropy a výrazně mladších hřišť mezoamerické oblasti nepatřičné. Nepředpokládáme samozřejmě, že v mladším období evropského neolitu existovala podobná společenská struktura jako v Mezoamerice, komplexita společenské organizace je však pro uvedené období spíše podceňována (u nás naposledy Pavlů – Zápotocká 2007, 99). Klasický přístup se při interpretaci vlastních rondelů soustředí především na obecnou formální podobnost těchto a analogických struktur (tj. kruhový nebo oválný půdorys vymezující vnitřní prostor), jimž je *a priori* přisuzován sakrální význam (např. Kovárník 2004, 30–31).

Druhou možností při řešení daného problému je vyjít z konceptu tzv. strukturální analogie, pracující v hranicích teorie středního dosahu (Hendl 2005, 391). Jde o to, že výchozí analogie by neměla být postavena jen na jedné z mnoha úrovní, které artefakty v lidské kultuře nabývají (David – Kramer 2001, 44–45). Tím hůře potom, pokud se touto jedinou analogickou úrovní stává jen obecná formální stránka artefaktů. Ta jednak značně trpí vlivy formativních procesů, jednak vždy nutně narazíme na problém stylu, který způsobuje, že i artefakty stejné funkce (technické, sociální i ideové) nabývají různých forem. Na druhou stranu jsou formální a prostorové vlastnosti artefaktů zaniklých kultur obvykle jediné, které jsou empiricky zkoumatelné. Určitou možností, jak eliminovat nežádoucí pozitivistické analogie („co vypadá stejně, bude mít i stejnou funkci“), je použít zmíněnou strukturální analogii, která se soustředí na rozklad známých vlastností studovaného artefaktu a jejich srovnání s vybranou analogickou entitou (archeologickou, historickou, etnologickou...). Danou metodu jsme aplikovali i při srovnání rondelů a hřišť na JDP, přičemž zjištěné výsledky umožňují oba typy srovnávaných objektů považovat za analogické, i když v rovině obecné formální charakteristiky bychom je jinak považovali za nepodobné (tab. 7).

Další interpretace vychází z tradiční metodické argumentace založené na analogiích: je-li srovnávaná archeologická entita formálně podobná s entitou, u které jsou díky historickým i etnohistorickým pramenům jasnější její funkce (technické, sociální i ideové), není neodůvodněné jí obdobný společenský status a roli přisoudit. Na základě funkčního modelu objektů na JDP lze proto předpokládat, že rondelová architektura plnila univerzálně srozumitelnou a přijímanou funkci, např. jako dějiště určité formy hry, která měla svých charak-

Sledovaná vlastnost
– shodný tvar nebo podobný půdorys v rámci dané skupiny
– podobné základní konstrukční prvky
– podobné rozměry vnitřní plochy
– vnitřní plocha bývá prázdná
– vyskytují se pouze v některých (centrálních) sídelních areálech
– v rámci sídelního areálu jich mohlo paralelně existovat více

Tab. 7. Srovnání základních formálních vlastností, které jsou analogické u rondelů i hřišť na JDP.

Tab. 7. Comparison of basic formal properties which are analogical for rondels and JDP courts.

terem velmi blízko k rituálu. Ten – bez ohledu na svou konkrétní podobu – odrážel soupeření o moc a prestiž v doposud do velké míry egalitářské společnosti, a to jak na úrovni individuů/skupin v rámci komunit, tak mezi jednotlivými osadami/regiony. Vybudování a údržba rondelu sloužily zároveň k autoidentifikaci komunity a vymezovaly její status vůči dalším lokalitám – přítomnost rondelu tak mohla být atributem centralizace moci, prestiže, snad i bohatství. Dá se hypotetizovat, že děje odehrávající se v souvislosti s rondely měly také jiné než světské konotace, ačkoliv i monopolní komunikace („ovládnutí“ kontaktu) s nadpřirozenem zřejmě mohla odpovídat mocenským ambicím svých protagonistů. Soudíme tedy, že rondelová architektura představovala prostředek socio-politického vývoje společnosti a odraz její religiozity, a jako konkrétní projev univerzálního fenoménu je v podstatě srovnatelná s obdobnými institucemi, např. mezoamerickou *juego de pelota*.¹³

Literatura

- Bartels, R. – Brestrich, W. – de Vries, P. – Stäuble, H. 2003: Ein neolithisches Siedlungsareal mit Kreisgrabenanlagen bei Dresden-Nickern, Eine Übersicht. Arbeits- und Forschungsberichte zur Sächsischen Bodendenkmalpflege 45, 97–133.
- Berkovec, T. 2004: Ohrazené areály kultury s lineární keramikou na Moravě (I.). Brno – Nový Lískovec. Pod kamenným vrchem. Archaeologiae Regionalis Fontes 5. Olomouc: Archeologické centrum Olomouc.
- Berkovec, T. – Čížmář, Z. 2001: Příkopové areály v prostředí kultury s lineární keramikou na Moravě (Příspěvek k řešení problému rozšíření, interpretace funkce a postavení areálů s příkopy v sídelní struktuře Lnk). In: M. Metlička ed., Otázky neolitu a eneolitu našich zemí 2000, Plzeň: Západočeské muzeum, 19–45.
- Bertemes, F. – Biehl, P. F. – Northe, A. – Schröder, O. 2004: Die neolithische Kreisgrabenanlage von Goseck, Ldkr. Weißenfels. Archäologie in Sachsen-Anhalt (Neue Folge) 2, 137–145.
- Bertemes, F. – Northe, A. 2006: Goseck – archäologische und astronomische Forschungen. Neolithisches Heiligtum in prähistorischer Kulturlandschaft – die Abschlussuntersuchungen in der Kreisgrabenanlage von Goseck und weitere Grabungen in deren Umgebung. Archäologie in Sachsen-Anhalt (Neue Folge) 2 (2007), 269–281.
- Birrell, S. 1981: Sport as a Ritual: Interpretations from Durkheim to Goffman. Social Forces 60, 354–376.
- Bureš, M. – Drápela, L. 2007: Nový neolitický kruhový areál na Mladoboleslavsku. In: Archeologické výzkumy v Čechách 2006. Zprávy České archeologické společnosti – Supplément 68, Praha, 26–27.
- Coe, M. D. – Koontz, R. 2003: Mexico from The Olmecs to The Aztecs. London: Thames and Hudson.

¹³ Poslední z paralel, totiž že stejně jako rondely se v posledních letech obrazně řečeno objevují „jako houby po dešti“ i hřiště na JDP, jichž bylo před čtvrt stoletím známo jen asi třetinové množství (Taladoire 2000, 22), budiž příslibem dalšího pokroku našich vědomostí o obou jevech.

- Cohodas, M. 1991: Ballgame Imagery of the Maya Lowlands: History and Iconography. In: *Scarborough – Wilcox eds. 1991*, 251–288.
- Csikszentmihályi, M. – Bennett, S. 1971: An Exploratory Model of Play. *American Anthropologist* 73, 45–58.
- Čižmář, Z. 2002: Dvojitý rondel kultury s moravskou malovanou keramikou v Mašovicích, okr. Znojmo. In: I. Cheben – I. Kuzma edd., *Otázky neolitu a eneolitu našich krajín 2001*, Nitra: Archeologický ústav SAV, 57–72.
- Daim, F. – Neubauer, W. Hrsg. 2005: „Zeitreise Heldenberg. Geheimnisvolle Kreisgräben“. Katalog zur Niederösterreichischen Landesausstellung 2005. Horn – Wien: Verlag Berger.
- Daněšček, D. 2002: Neolitické rondely na území Čech. Bakalářská práce, Filozofická fakulta ZČU v Plzni.
- 2005: Ohrazení z období neolitu a eneolitu v České republice. Diplomová práce, Filozofická fakulta ZČU v Plzni.
- David, N. – Kramer, C. 2001: *Ethnoarchaeology in action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eliade, M. 1994: *Mýtus o věčném návratu*. Praha: Oikúmené (1969: *Le Mythe de l'éternel retour*. Paris: Éditions Gallimard).
- Fox, J. W. 1991: The Lords of Light Versus the Lords of Dark: The Postclassic Highland Maya Ballgame. In: *Scarborough – Wilcox eds. 1991*, 213–240.
- 1996: Playing with Power. Ballcourts and Political Ritual in Southern Mesoamerica. *Current Anthropologist* 37, 483–509.
- de la Garza, M. 2000: El juego de pelota según las fuentes escritas. *Arqueología mexicana* 44, 50–53.
- Hasenhündl, G. – Neubauer, W. – Trnka, G. 2005: Kreisgräben – eine runde Sache. Sechs Wege zu ausgewählten Kreisgrabenanlagen im Weinviertel. Eine Annäherung an die ältesten Monumentalbauten Europas. Horn – Wien: Druck Berger.
- Hendl, J. 2005: Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace. Praha: Portál.
- Hill, W. D. – Blake, M. – Clark, J. E. 1998: Ball court design dates back 3400 years. *Nature* 392, 878–879.
- Hill, W. D. – Clark, J. E. 2001: Sports, Gambling, and Government: America's First Social Compact?. *American Anthropologist* 103, 331–345.
- Höckmann, O. 1990: Frühneolitische Einhehungen in Europa. *Jahreschrift für Mitteldeutsche Vorgeschichte* 73, 57–86.
- Huizinga, J. 1971: *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta (1938: *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*. Haarlem: H. D. Tjeenk Willink & Zoon).
- Kalferst, J. – Vávra, M. 1998: Neolitický příkop v Holohlavech, okr. Hradec Králové. In: *Otázky neolitu a eneolitu našich zemí 1997*, Turnov – Hradec Králové: Okresní muzeum Českého ráje – Muzeum východních Čech, 75–83.
- Kazdová, E. – Peška, J. – Matejčičová, I. 1999: Olomouc – Slavonín (I). Sídliště kultury s vypíchanou keramikou. *Archaeologiae Regionalis Fontes* 2. Olomouc: Vlastivědné muzeum v Olomouci.
- Kovalewski, S. A. – Feinman, G. M. – Finsten, L. – Blanton, R. E. 1991: Pre-Hispanic Ballcourts from the Valley of Oaxaca, Mexico. In: *Scarborough – Wilcox eds. 1991*, 25–44.
- Kovářík, J. 2004: Nově zjištěná pravěká příkopová ohrazení na Moravě. Rondely, rondeloidy a jiné příkopy – stručné shrnutí problematiky. In: V. Hašek – R. Nekuda – M. Ruttkay edd., *Ve službách archeologie 5. Sborník k sedmdesátinám RNDr. Emanuela Opravila, CSc.*, Brno: Muzejní vlastivědná společnost, 11–40.
- Křivánek, R. – Kuna, M. 1993: Geophysics within the ALRNB – Landscape & Settlement programme: A Neolithic circular enclosure at Vínof. *Památky archeologické* 84, 133–137.
- Kuna, M. 2000: Česká archeologie v postmoderní době. *Archeologické rozhledy* 52, 404–408.
- Kuzma, I. 1997: Die grossen Kreise der ersten Bauern. Bilder der Jungsteinzeit in Zentraleuropa. In: J. Oexle Hrsg., *Aus der Luft – Bilder unserer Geschichte*. Katalog zur Ausstellung, Dresden: Landesamt für Archäologie mit Landesmuseum für Vorgeschichte, 46–57.
- 2001: Rondel v Golanove, okr. Nitra (predbežná správa). In: M. Metlička ed., *Otázky neolitu a eneolitu našich zemí 2000*, Plzeň: Západočeské muzeum, 46–55.
- 2005: Letecká archeológia na Slovensku. In: V. Hašek – R. Nekuda – M. Ruttkay edd., *Ve službách archeologie 6. Sborník věnovaný 70. narozeninám PhDr. Dariny Bialekové, CSc.*, 60. narozeninám prof. PhDr. Josefa Ungera, CSc., Brno: Muzejní a vlastivědná společnost, 49–64.
- Kuzma, I. – Tirpák, J. 1998: Letecký a geofyzikálny prieskum kruhových útvarov na Slovensku. In: P. Kouřil – R. Nekuda – J. Unger edd., *Ve službách archeologie 1. Sborník k 60. narozeninám RNDr. Vladimíra Haška, DrSc.* Příspěvky z konference Přírodovědecké metody v archeologii, Kravsko 5.–6. března 1998, Brno: Archeologický ústav AV ČR, 209–218.

- Kuzma, I. – Tirpák, J. 2001: Štvornásobný rondel v Cíferý, okr. Trnava. In: V. Hašek – R. Nekuda – J. Unger edd., *Ve službách archeologie 3. Sborník k 75. narozeninám prof. RNDr. Jana Jelínka, DrSc., Brno: Muzejní a vlastivědná společnost*, 205–210.
- 2004: Dve kruhové príkopy v Podhoranoch, okr. Nitra. In: E. Kazdová – Z. Měřinský – K. Šabatová edd., *K počtē Vladimíru Podborskému. Přátelé a žáci k sedmdesátým narozeninám*, Brno: Ústav archeologie a muzeologie FF MU v Brně, 101–112.
- Lévi-Strauss, C. 1996: *Myšlení přírodních národů*. Praha: Nakl. Dauphin (1966: *La pensée sauvage*. Paris: Librairie Plon).
- Lissek, P. – Gál, L. – Mezenská, E. – Košťál, J. 2007: Záchranný archeologický výzkum Palác Zdar, Mírové náměstí v Ústí n. L. In: *Archeologické výzkumy v Čechách 2006. Zprávy České archeologické společnosti – Supplément 68*, Praha, 26.
- Maňas, M. 1991: *Teorie her a její aplikace*. Praha: SNTL.
- Metlička, M. 2005: Nově objevený rondel u Vochova, okr. Plzeň-sever. In: *Archeologické výzkumy v Čechách 2004. Zprávy České archeologické společnosti – Supplément 66*, Praha, 19–20.
- Němčejcová-Pavíková, V. 1995: Svodín. Band I. Zwei Kreisgrabenanlagen der Lengyel-Kultur. Bratislava: Filozofická fakulta Univerzity Komenského.
- Oliva, M. 2002: Těžní jámy, rondely, hradiska... jak se to rýmuje?. In: E. Neustupný ed., *Archeologie nenalézáného. Sborník přátel, kolegů a žáků k životnímu jubileu Slavomila Vencla, Plzeň – Praha: Katedra archeologie FHS ZČU – Archeologický ústav AV ČR*, 153–186.
- 2004: Flint mining, rondels, hillforts... Symbolic works or too much free time?. *Archeologické rozhledy 56*, 499–531.
- Olivová, V. 1979: *Lidé a hry*. Praha: Olympia.
- Ortiz, P. C. – Rodríguez, M. C. 1999: Olmec Ritual Behavior at El Manatí: A Sacred Space. In: D. C. Grove – R. A. Joyce eds., *Social Patterns in Pre-Classic Mesoamerica*, Washington, D. C.: Dumbarton Oaks Research Library and Collection, 225–254.
- Pavlu, I. 1982: Die neolitischen Kreisgrabenanlagen in Böhmen. *Archeologické rozhledy 34*, 176–189.
- 1983/1984: Neolitische Grabenanlagen in Böhmen anhand neuerer Forschungen. *Mitteilungen der Österreichischen Arbeitsgemeinschaft für Ur- und Frühgeschichte 33–34*, 73–88.
- Pavlu, I. – Rulík, J. – Zápotocká, M. 1995: Bylany Rondel. Model of the Neolithic Site. In: *Praehistorica archaeologica Bohemica 1995. Památky archeologické – Supplementum 3*, Praha, 7–123.
- Pavlu, I. – Zápotocká, M. 2007: *Archeologie pravěkých Čech 3. Neolit*. Praha: Archeologický ústav AV ČR.
- Pavúk, J. – Karlovský, V. 2004: Orientácia rondelov lengyelskej kultúry na smery vysokého a nízkeho Meziaca. *Slovenská archeológia 52*, 211–280.
- Petrash, J. 1990: Mittelneolitische Kreisgrabenanlagen in Mitteleuropa. Bericht der Römisch-Germanischen Kommission 71, 407–564.
- 1991: Die jungsteinzeitliche Kreisgrabenanlage von Künzing-Unternberg. *Archäologische Denkmäler im Landkreis Deggendorf, Heft 6*. Deggendorf.
- Podborský, V. 1988: Těšetice-Kyjovice 4. Rondel osady s moravskou malovanou keramikou. Brno: Univerzita J. E. Purkyně.
- Podborský, V. a kol. 1999: *Pravěká sociokulturní architektura na Moravě*. Brno: Masarykova univerzita.
- 2001: 50 let archeologických výzkumů Masarykovy univerzity na Znojemsku. 50 Jahre Archäologischer Forschungen der Masaryk-Universität im Gebiet von Znojmo. Brno: Masarykova univerzita.
- Podborský, V. – Kazdová, E. – Košťál, J. – Weber, Z. 1977: Numerický kód moravské malované keramiky: problémy deskripce v archeologii. Brno: Univerzita J. E. Purkyně.
- Popol Vuh a výbor z Letopisů Cakchiquelů a z Knih Chilama Balama čili Proroka Jaguára na Yucatánu. Přel. Ivan Slavík. Praha: Odeon 1976.
- Preuss, J. Hrsg. 1998: *Das Neolithikum in Mitteleuropa. Kulturen – Wirtschaft – Umwelt vom 6. bis 3. Jahrtausend v. u. Z. Übersichten zum Stand der Forschung, Band 1–3*. Weissbach: Beier & Beran.
- Quirarte, J. 1972: El Juego de Pelota en Mesoamérica: Su Desarrollo Arquitectónico. *Estudios de Cultura Maya 8*, 83–96.
- Roberts, J. M. – Arth, M. S. – Bush, R. 1959: Games in culture. *American Anthropologist 61*, 597–605.
- Rulík, J. 1993: rec. G. Trnka, Studien zu mittelneolitischen Kreisgrabenanlagen. *Památky archeologické 84*, 152–153.
- 1998: K výzdobě české neolitické keramiky. *Archeologické rozhledy 50*, 20–34.
- Řídký, J. 2008: *Rondely a struktura sídelních areálů v mladoneolitickém období. Disertační práce, Filozofická fakulta UK v Praze*.

- Řídký, J. – Daněček, D. (with contributions of Z. Sedláček, L. Smejtek, M. Kostka and R. Křivánek) v tisku: Neolithic Rondels in Bohemia. In: Internationale Arbeitstagung: neolitische Kreisgrabenanlagen in Europa, Goseck.
- Santley, R. S. – Berman, M. J. – Alexander, R. T. 1991: The Politicization of the Mesoamerican Ballgame and its Implications for the Interpretation of the Distribution of Ballcourts in Central Mexico. In: *Scarborough – Wilcox eds. 1991*, 3–24.
- Scarborough, V. L. – Wilcox, D. R. eds. 1991: The Mesoamerican Ballgame. Tucson: University of Arizona Press.
- Scheffler, L. – Reynoso, R. – Inzua, V. 1985: El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales. Mexico City: Premia.
- Schier, W. 2005: Kalenderbau und Ritualkomplex. *Archäologie in Deutschland* 6, 32–35.
- Schier, W. – Trnka, G. 2005: Die ersten Kultbauten Mitteleuropas?. *Archäologie in Deutschland* 6, 20–22.
- Schlosser, W. 2006: Alles nur Zufall? Ein statistischer Test zur Überprüfung der Sonnenorientierung vorgeschichtlicher Denkmäler. *Archäologie in Sachsen-Anhalt* 4 (2007), 285–288.
- Soukup, V. 1994: Dějiny sociální a kulturní antropologie. Praha: Univerzita Karlova.
- Spinden, E. S. 1933: The place of Tajin in Totonac archaeology. *American Anthropologist* 35, 225–270.
- Stäuble, H. 2002: From the air and on the ground: two aspects of the same archaeology? Round and linear ditch systems in North-Western Saxony. *Archeologické rozhledy* 54, 301–313.
- Taladoire, E. 2000: El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo. *Arqueología mexicana* 44, 20–27.
- Tirpák, J. 2005: Výsledky geofyzikálneho merania troch pravekých rondeloch zo Slovenska. In: V. Hašek – R. Nekuda – M. Ruttkay edd., *Ve službách archeologie 6. Sborník věnovaný 70. narozeninám PhDr. Dariny Bialekovéj, CSc., 60. narozeninám prof. PhDr. Josefa Ungera, CSc.*, Brno: Muzejní a vlastivědná společnost, 159–164.
- Trnka, G. 1991: Studien zu mittelneolithischen Kreisgrabenanlagen. *Mitteilungen der Prähistorischen Kommission der Österreichischen Akademie der Wissenschaften* 26. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- v tisku: Die Erforschung der mittelneolithischen Kreisgrabenanlage von Kamegg im nördlichen Niederösterreich. In: Internationale Arbeitstagung: neolitische Kreisgrabenanlagen in Europa, Goseck.
- Turok, M. 2000: El juego de pelota en la actualidad. *Arqueología mexicana* 44, 20–27.
- Wilkerson, S. J. K. 1991: And Then They Were Sacrificed: The Ritual Ballgame of Northeastern Mesoamerica Through Time and Space. In: *Scarborough – Wilcox eds. 1991*, 45–72.
- Wright, R. 2002: Víc než nic. Logika lidského osudu. Praha: Lidové noviny.
- Zápotocká, M. 1984: Armringe aus Marmor und anderen Rohstoffen im jüngeren Neolithikum Böhmens und Mitteleuropas. *Památky archeologické* 75, 50–132.
- 1998: Bestattungsritus des böhmischen Neolithikums (5500–4200 B.C.). Praha: Archeologický ústav AV ČR.

The importance of games in archaic societies Archaeological study options

The topic of this contribution is games, which are understood to be an important social phenomenon that has accompanied man for many ages. Based on ethnographic and historical studies, it can be claimed that the phenomenon of playing games is a near anthropological constant. In preliterate societies, however, games were not just a leisure activity, but were closely linked to the spiritual sphere – either directly with religion or with the area of social interaction (prestige, authority, war, etc.).

For an activity to be called a game, it has to meet certain criteria: it is organised, often also institutionalised; it is a competition in which two or more sides (the opponent can also be “luck”) compete; the playing field (court) is defined; the game has clear rules with which the players are acquainted; there are criteria in accordance with which the winner is determined; for a large group of games, their duration is also fixed. A classification system for games was created in the 1950s in accordance with what factor had a dominant influence on victory in a game in the relevant category. This traditional typology encompasses three groups: games of chance, strategy games and games of

physical skill. Even though each of the aforementioned groups can be characterised in more detail, it is clear that the various game categories were artificially created and the boundaries between them are blurred, because aspects of one group of games appear in the other two.

If we ask the question as to why people waste their property, time and energy for evidently impractical reasons such as the organisation of episodic game events, it is possible to answer in the same way for past and present societies: because it increases the prestige of the arranging community, primarily of its leaders who are attempting to achieve a change in their status.

Even though there is no direct evidence of games for the older period of European prehistory, it is possible that some archaeological facts can be interpreted as evidence of games. Rondels (circular ditches, circular enclosures, *Kreisgrabenanlage*) could be a typical example of this from the Late Neolithic period. A set of one or more circular ditches with a typical cusped profile and one or more circular concentric furrows inside the space delimited by the ditch with the smallest diameter could be regarded as a typical rondel. According to the excavation results, a palisade was previously anchored in the furrows. One or more entrances, which are usually respected by the palisade or palisades, lead to the inner, enclosed space. If there are an even number of entrances to the ditches, then we find them symmetrically opposite each other.

During the work, a comparison of formal, metric and, in several cases, spatial characteristics was performed for a total of 108 rondels from several archaeological cultures (*fig. 2*). The results of the comparative analysis allow us to formulate the hypothesis that in the cultural complexes observed, there was a “prototype rondel” with a standard diameter of 50–80 m. This hypothetical rondel had 1–3 internal palisades with the smallest diameter being more than 20 m, usually 40–52 m. This rondel had a unified entry shape (*fig. 4*: types 1 and 2 and their combinations). This data could be seen as evidence of the establishment of rondels from one geographical focal point and for a similar purpose.

Further typical properties could be regarded as being:

- Rondels were placed in defined places inside settlement sites, usually on slight slopes or flat areas. According to most experts, their internal area was empty.
- Rondels have the same or similar ground plans and have the same structural parts.
- Rondels are found only in some settlement sites and microregions. In better researched regions (e.g. Lower Austria), there are settlement sites with rondels uncovered at almost regular distances (*Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 241*).
- The construction of rondels required prior knowledge of their design and a person with higher social status that initiates or manages the work. The possible existence of inhabitants with a higher social status in the same period is also indicated by finds of imports, as well as by individuals with richer grave goods. The construction itself involves further assumptions: 1) At the settlement, there are a sufficient number of people who are not involved in ordinary subsistence activities and who focus only on the construction of the rondel (digging, chopping, production of construction tools). This, however, would place the local population under a relatively long-term energy burden, even for a period of several years (*Bartels et al. 2003, 124; Daim – Neubauer Hrsg. 2005, 101*). 2) The construction could also have been managed and performed by specialists moving over a large area of several archaeological cultures (see *Kazdová – Peška – Mateiciucová 1999, 110*). 3) Another option assumes the involvement of people from other communities in the microregion (*Petrasch 1990*).
- In some cases, there is more than one rondel at a settlement site. These rondels spatially respect one another and the distances found between them range from 40 m to 700 m (median 200 m) (*tab. 6*).

Based on the above characteristics of rondels, we believe that one legitimate interpretation is the concept of rondels as courts, or areas, for the playing of games, as specific cultural activities. Although such an explanation may seem irrelevant, we have tried to highlight, using the example of a Mesoamerican ball game (*juego de pelota* in Spanish, hereinafter referred to as “JDP”), that games form a very important part of culture and society and that their importance has been highly underestimated, at least for the period of European prehistory.

An example of a cultural space, for which the importance of games is supported even in the pre-historical period, is Mesoamerica. From an archaeological viewpoint, what is interesting is both local development of the formal form of courts for the ball game, from the early formative period (1600–1200 BC) basically to the present day, and also the interpretation of the significance of this game in the context of Mesoamerican society. JDP courts occur in the territory of Mesoamerica, the Southwest USA and the Caribbean (*fig. 9*) – to date, approximately 1,500 of these structures have been discovered at approximately 1,250 locations. Based on a combination of the lengthwise and crosswise profile, 11 basic types of court have been distinguished, as well as others for the peripheral areas. A chronological classification is attributed to the various types from the simplest pre-classical to complicated, structured post-classical forms. Thanks to surviving iconographical and literary sources, information concerning the socio-political and symbolic function of the JDP fields, which could illuminate their almost universal occurrence (or occasional absence) in the Mesoamerican area, is available. JDP was a means to obtain power and strengthen a leading position in society, it also performed a political function during the centralisation of power (the less centres with a JDP court, the greater centralisation). Its religious aspects were no less important: the court was a sacred space symbolising a link with the underworld, and human sacrifices or blood self-sacrifices enabled the continuation of life on earth (*fig. 12, 13*). From the viewpoint of the game's universality and ritual, and of its functions in society, JDP presented an inspirational interpretation model for the issue of the European Neolithic under scrutiny.

The final comparison of the Late Neolithic rondel structures and *juego de pelota* courts is based on the method of structural analogies, which focus on an analysis of known properties of a studied artefact and their comparison with a selected analogical entity (archaeological, historical, ethnological, etc.). We applied the given method when comparing rondels and JDP courts (*tab. 7*), and the results ascertained enable both types of compared entities to be regarded as being analogical, even through – at the level of general formal characteristics – we would otherwise regard them as dissimilar. Both types of structures have:

- An identical shape or similar ground plan as a part of the relevant group;
- Similar basic construction elements;
- Similar internal surface dimensions;
- The internal space was empty;
- Parallel entities may have existed within one settlement site;
- They only occur in some (central) settlement sites.

Based on the submitted functional model for the structures for JDP, it can therefore be assumed that the rondel architecture performed a universally comprehensible and accepted function, such as a setting for a certain form of game, close to ritual in nature. This – regardless of its specific form – reflected competition for power and prestige, both at the level of individuals/groups within communities, and between individual settlements. The building and maintenance of a rondel also served as a community's self-identification and confirmed its status regarding other locations: the presence of a rondel could therefore be an attribute of the centralisation of power, prestige and perhaps even riches. It is possible to hypothesise that events taking place in connection with rondels also had connotations other than secular ones, although monopoly communications (the “controlling” of the contact) with the supernatural may evidently have corresponded to the power ambitions of their protagonists. We therefore argue that rondel architecture represented a means of a society's socio-political development and a reflection of its religiosity, and – as a specific expression of a universal phenomenon – it is in essence comparable to similar institutions, e.g. the Mesoamerican *juego de pelota*.

English by Robin Cassling