

„HRY NA HRDINY“ JAKO PODNĚT PRO SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKU

Stanislav Stehlík

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií


INSTITUT
MEZIOBOROVÝCH STUDIÍ BRNO

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Institut mezioborových studií Brno
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Stanislav STEHLÍK**
Osobní číslo: **H108281**
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Sociální pedagogika**

Téma práce: **"Hry na hrdiny" jako podnět pro Sociální pedagogiku**

Zásady pro vypracování:

Zadané a zvolené téma bude zpracováno podle pokynů obsažených v materiálu IMS, případně podle dalších materiálů, z nichž některé jsou obsaženy v literatuře připojené k tomuto studijnímu textu. Bude dbáno na dodržování zásad publikační etiky a pravidel společenskovedního přístupu. Průběžné výsledky práce budou pravidelně konzultovány s vedoucím bakalářské práce.

S vědomím těchto zásad a pravidel a po konzultaci s vedoucím bude práce zaměřena na:

- mapování fenoménu her na hrdiny,
- posuzování limitů, možností aktivních účastníků,
- identifikaci a aplikaci teoretického rámce pro uchopení tohoto fenoménu v sociálních vědách a pedagogice,
- reflexe významu her na hrdiny pro sociální pedagogiku.

Součástí práce bude výzkum etnografického charakteru s použitím kvalitativních technik.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

Ferjenčík J. Úvod do metodologie psychologického výzkumu, Praha: Portál (2000).

Gotthard P., Outside the Box, Brno.

Hanuš R., Chytilová L. Zážitekové pedagogické učení, Praha: Grada (2009).

Kraus B. Základy sociální pedagogiky, Praha: Portál (2008).

Maňák J., Švec V. Cesty pedagogického výzkumu Brno: Paido (2004).

Šálek Z. a kolektiv. Dones oheň a zvítězíš, Praha: Mladá fronta (1983).

Další literatura i zdroje budou obsaženy v Projektu bakalářské práce a průběžně doplňovány během práce na tomto textu.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Michal Vavřík

Katedra společenských věd

Datum zadání bakalářské práce:

16. března 2012


Termín odevzdání bakalářské práce:

30. dubna 2013

V Brně dne 16. března 2012


prof. PhDr. Pavel Mühlpachr, Ph.D.
vedoucí ústavu

L.S.


doc. PhDr. Eduard Radvan, CSc.
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
-

.....

Jméno, příjmení studenta

V Brně

.....

Podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu, k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Poděkování

Děkuji prof. Mgr. Michalu Vavříkovi Ph.D. za vedení své bakalářské práce, za cenné rady, trpělivost a příjemnou spolupráci. Za chyby a omyly, které mohly vzniknout při vypracování, nesu odpovědnost pouze já, jakožto autor.

Čestně prohlašuji, že jsem text bakalářské práce vypracoval samostatně. Všechny zdroje, ze kterých jsem vycházel, jsou uvedeny v seznamu literatury nebo ve zvláštních případech zmíněny v textu. Dále prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.



.....



Obsah	8
Anotace	9
1. Úvod	11
I. TEORETICKÁ ČÁST	12
2. Vznik a historie jevu „Hry na hrdiny“	14
2. 1 Počátky vývoje „Her na hrdiny“.....	15
2. 2 Současné formy „Her na hrdiny“ v ČR.....	17
2. 3 Srovnání „Her na hrdiny“ u nás a v zahraničí.....	20
3. Rozdělení „Her na hrdiny“	21
3. 1 On-line hraní.....	21
3. 2 Hraní stolních her.....	25
3. 3 Aktivně hrané hry na hrdiny.....	26
3. 4 LARP.....	30
4. „Hry na hrdiny“ – fungování skupiny	33
4. 1 Prvotní zájem člověka o vstup mezi komunitu hráčů.....	35
4. 2 Proces vstupu osoby do komunity.....	39
4. 3 Spolupráce členů ve skupině, hierarchie, normy a pravidla ve skupině.....	42
5. II. PRAKTICKÁ ČÁST	46
5. 1 Obsahová analýza dostupné literatury a jiných písemných zdrojů.....	47
5. 2 Etnografický výzkum za využití zúčastněného pozorování.....	51
5. 3 Vytvoření výzkumných otázek.....	54
5. 4 Dotazník a rozhovor, prezentace výsledků výzkumu.....	55
6. Rekapitulace a závěr	74
Seznam literatury	77
Seznam příloh	79

Počet slov: 21 816

ANOTACE

Budování imaginárních fantazijních identit bylo vždy v lidské historii považováno za součást dětství a dospívání. S rozvojem komunikačních technologií v kontextu „společnosti volného času“ (Keller J. Úvod do sociologie, Praha: Slon (2005) však tento fenomén dosáhl dříve nebyvalé identity a rozšířil se i na starší věkové kategorie.

V dnešní době existují formální i neformální sdružení a skupiny reprodukcující realitu fantasy příběhů, ať už na on-line sítích, či fyzicky, kdy se setkávají na jejich bitevních setkáních, tzv. dřevárnách, desítky členů těchto společenstev různého věku, společenského postavení či pohlaví. V dnešní době také tento fenomén stále více proniká do České republiky, kdy se hráčské základny z původních několika členů rozrostly do množství několika desítek stále aktivních členů, a kdy zájem o podobné aktivity stále roste.

Cílem mé bakalářské práce je být sondou do tohoto prostředí, pochopit chování, postoje a názory osob z tohoto prostředí, jak vznikají a vyvíjejí se v čase. Hlavní zaměření práce bude na zjištění, jak jsou podobné akce organizovány a kým, zda vůbec a pokud ano, tak jaké formy hierarchie a nerovnosti mezi členy vznikají. Dále jaké hodnoty jsou v takovém prostředí ceněny a naopak jaké prohřešky postihovány. V neposlední řadě také budu chtít zjistit, do jaké míry se tento druh zábavy stává životním stylem a jak ovlivňuje „civilní“ život.

SYNOPSIS

Building imaginary identity fantasy in human history has always been considered a part of childhood and adolescence. With the development of communication technologies in the context of "free time" (Keller j. Introduction to sociology, Prague: Slon (2005), however, this phenomenon has reached a previously unprecedented identity and spread even to the older age category. Nowadays, there are formal and informal associations and groups that reproduce the reality of fantasy stories, whether they're on on-line networks, or physically, when they meet at their meetings, the so-called "battle. dřevárnách, dozens of members of these communities of different ages, social status, or sex. Nowadays also this phenomenon increasingly penetrates into the Czech Republic, where the player's base from the original number of members have grown in quantity several dozen are still active members, and when interested in similar activities continues to grow.

The aim of my thesis is to be a probe into this environment, understand the behaviors, attitudes and beliefs of the people in this environment, how they arise and evolve over time. The main focus of the work will be to determine how they are similar events organized, and by whom, if at all, and if so, what forms of hierarchy and inequality among members. Furthermore, what hodnosty in this environment are valued and subject to sanction. Last but not least I want to find out to what extent this kind of entertainment becomes a life style and how it affects the "civilian" life.

1. ÚVOD

Při výběru mé bakalářské práce hrál důležitou roli fakt, že jsem sám členem společenstva lidí, kteří se hraním na hrdiny zabývají. Už několik let se aktivně věnuji airsoftu¹, tudíž pro mě bylo jasnou volbou, že zrovna bakalářská práce s touto tematikou mi bude velice blízká a zjišťování skutečností a informací od ostatních členů skupiny bude pro mě relativně snadné, ale neméně zajímavé.

Má bakalářská práce nemá v úmyslu vysvětlovat důvody pro vstup do společenství hráčů na hrdiny jako celek, neplatí nutně jako dogma, od prvních chvil práce na mé bakalářské práci jsem se zaměřil na určité skupiny lidí, na jejich individuální důvody a cíle a na jako takovou se musí na mou práci pohlížet. Během času jsem si utvořil s lidmi, které jsem zkoumal a sledoval i přátelské vazby a mohu potvrdit, že se zúčastňuji jejich setkání dodnes. I přesto, že jsem se u každého druhu „Her na hrdiny“, z důvodu velké časové náročnosti, zaměřil vždy jen na jednu skupinu sledovaných subjektů, doufám, že výsledky mého zkoumání budou zajímavé i širší veřejnosti a budou sloužit jako sonda do této společnosti.

Má práce je specifická hlavně tím, že při ní nelze příliš čerpat z publikací. Samozřejmě je několik dostupných materiálů jak v tištěné podobě, tak i na internetu. Ty však jen dokáží zhruba popsat teorii „Her na hrdiny“. Pokud jsem ale chtěl proniknout do větší hloubky problematiky, bylo třeba věnovat spoustu času praktické části, kdy bylo nezbytné, abych se zúčastnil těchto her osobně.

Je nepochybné, že fenomén „Her na hrdiny“ se neustále vyvíjí, průkopníci této kratochvíle by asi žasli nad propracovaností systému či kostýmů hráčů těchto her z dnešní doby. Přesto si myslím, že původní myšlenka je stále stejná, stejně jako důvody, proč se stále víc lidí dobrovolně stává součástí společenstva.

Čím tedy chce tato bakalářská práce být? Určitě neobjektivní a jedinou možnou pravdou, jak jsem si myslel, že by tomu mohlo být, ještě než jsem začal s vypracováváním. Daleko více bude subjektivním názorem několika lidí, který nemusí být všeobecnou skutečností. Avšak i subjektivní důvody pro založení nebo

¹ Vysvětleno níže

vstup do už existujícího společenství lidí se stejnými nebo podobnými zájmy mi přijde velice zajímavé a mnohdy i velice inspirativní.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2. VZNIK A HISTORIE JEVU „HRY NA HRDINY“

Od té doby, co bylo člověku dáno abstraktní myšlení, si lidé přáli prožívat alternativní příběhy. Nejčastěji formou dětské hry zažívat věci či činy, které ve skutečnosti nezažily, ale o kterých slyšely nebo je obdivovali a přáli si, aby se staly. Základním prvkem těchto her byl souboj dobra a zla a tato činnost byla výhradně určena dětem. Už na nalezištích z doby kamenné se našli věci, které sloužili pouze a jen k tomuto účelu, první primitivní hračky. Hry tohoto typu zdokonalovaly abstraktní myšlení a cit pro vyzdvihované jednání ve společnosti, kde hlavním motivem bylo uznání ostatních (například hra na lovce, který uloví zvíře, nakrmí celý kmen a bude vyzdvihován jako hrdina). Formu této „školy hrou“ ještě zdokonalily starověké městské státy jako Sparta a Atény², které ji, i když každý jiným způsobem, využívaly. Jedni si už nejtěplejšího dětství formu „Her na hrdiny“, cvičili nejschopnější vojáky své doby a druzí formou sportovních klání, soutěží v uměleckých činnostech nebo v rétorice v dětských diskuzních fórech si formou vítězů těchto klání, hrdinů, vytvářely do budoucna schopné umělce nebo například politiky. Další ze starověkých říší, Řím³, toto učení hrou ještě zdokonalil a tím si zajišťoval do budoucna skvělé římské legionáře a loajální občany republiky. Také diktátorské režimy dvacátého století jako nacismus a komunismus⁴ využili příkladu těchto národů, neboť pochopili, že nejvěrnější a nejzapálenější vojáky a poddané si vytvoří, pokud je začnou vychovávat již od dětství a nejlépe něčím, co dítě zaujme natolik, že si ani neuvědomí, že je vychováváno, tedy hrou.

Teprve od druhé poloviny dvacátého století se setkáváme s variantou, kdy si nehrají na hrdiny pouze děti s dětmi nebo maximálně pod dohledem dospělých, ale kdy se sami dospívající a dospělí stávají aktivními aktéry v těchto hrách. Je to umožněno především větší svobodou lidí, také tím, že mají více volného času než dříve. Ale jsou zde také negativní příčiny tohoto jednání, a to tíživá hektičnost života, pracovní nasazení a stres z něj vyplývající. To všechno jsou rovněž důvody, proč člověk utíká ze svého skutečného života do světa fiktivního, imaginárního, ale přesto vede-

² Městské státy starověkého Řecka

³ Další ze starověkých říší, kterou podle pověsti založili bratři Romulus a Remus, které odkojila vlčice. Římská říše čerpala mnoho ze svých poznatků z říše Řecké

⁴ Totalitní systémy dvacátého století

ného určitými jasně danými pravidly a proč se „hry na hrdiny“ stávají stále větším fenoménem doby, který spojuje lidi všech vyznání, věku, povolání i pohlaví.

2.1 POČÁTKY VÝVOJE „HER NA HRDINY“

Úplné počátky jevu „Her na hrdiny“, jako organizované zábavy se nedají sto procentně určit, většina lidí, kteří se jimi zabývají, ale určuje jako úplně první pokusy o tuto činnost pro skupiny hráčů padesátá léta dvacátého století. V té době se ve skandinávských zemích a v Anglii organizují první akce tohoto typu. Původní hry na hrdiny se odehrávaly u stolu při hraní stolních her, které si často lidé vytvářeli samy a postupně je zdokonalovaly.

První opravdovou stolní hrou tohoto typu je však až Dungeons and dragons⁵, ve které je už velice propracovaný systém soubojů i vývoj figur ve hře. Tato hra, kterou vydalo v roce 1974 nakladatelství Wizards of the Coast⁶ se stala fenoménem a vzorem, podle kterého vznikly další hry tohoto typu, jako například roku 1990 i česká stolní hra Dračí doupě⁷, kterou vydalo nakladatelství Altar⁸. U her tohoto typu a klasickými stolními hrami je asi největší rozdíl ve svobodě hraní, kdy sami hráči určují další osud své postavy formou vylepšování své postavy i možností volby, za jakou frakci chtějí hrát. Od tohoto formátu a díky rozmachu výpočetní techniky v devadesátých letech už byl jen krůček k tomu, aby se podobná forma her přenesla i do domácích počítačů pod zkratkou RPG (Role playing games)⁹, kdy se tento druh her stal velice populární ve hře jednoho hráče či několika napojených počítačů k sobě, či později formou online hraní se stal zábavou opravdu masovou a komerčně velice výdělečnou.

⁵ Vysvětleno níže

⁶ Americká firma, která se zabývá distribucí a prodejem stolních her v Americe a pomocí přidružených firem i po celém světě. V překladu znamená název Průvodci z pobřeží

⁷ Hra popsána níže

⁸ Ostravské nakladatelství, které se zabývá vydáváním knih, deskových her, „her na hrdiny“, fantasy a scifi

⁹ V češtině je překlad poněkud zvláštní, doslovně to znamená hry na hraní rolí

Své o tom ví společnost Blizzard Entertainment¹⁰, která roku 2004 uvedla hru World of Warcraft¹¹, známou spíše pod zkratkou WoW. Tato online hra, ve které se postava hráče pohybuje v rozlehlém fantazijním virtuálním světě a spolupracuje a hovoří s dalšími hráči, se roku 2010 dostala do Guinnessovy¹² knihy rekordů za nejvyšší počet platících a aktivně hrajících hráčů, kterých k tomuto roku bylo více než 12 milionů (Poláček Petr, World of Warcraft, http://cs.wikipedia.org/wiki/world_of_warcraft)¹³

V této době už ale existoval po celém světě, ale převážně ve Spojených státech a Austrálii, nový druh „Her na hrdiny“. Jednalo se o tzv. LARP (z anglického Live Action Role Play)¹⁴. V těchto hrách živí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Usilují o splnění úkolů a cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným. Jinak řečeno jim nestačilo jen hrát stolní hry nebo hry online a vyžadovaly skutečnou interakci svých postav s ostatními při zachování fiktivnosti příběhu. První takto zaznamenanou skupinou je Dagorhir¹⁵, která funguje od roku 1977 a zaměřuje se na fantasy bitvy. Fantasy příběhy jsou celkově nejčastěji využívaným tématem při hraní Larp, či LARP nebo dokonce larp, (komunita hráčů se do dnes neshodla, zda psát tuto zkratku velkými písmeny nebo ne). Nejsou však tématem jediným, ve světě larpu můžete být, jak říkají sami protagonisté, čímkoliv. Od zlobra, přes římského legionáře až po novinářku hájící práva žen v Africe. První oficiální mezinárodní fantasy a herní společnost vznikla v roce 1981. Největší popularitu však larp zažívá od roku 2001, a to díky uvedení filmové trilogie Pán prstenů (pod režijní taktovkou Petera Jacksona) do kin. Tato trilogie byla zfilmována podle stejnojmenné trilogie Johna Ronalda Reuela Tolkiena (Společenstvo prstenu, Dvě věže a Návrat krále). Příběh i fiktivní fantazijní svět užitý v tomto díle se stal vzorem pro mnoho larp skupin.

¹⁰ Jedna z nejznámějších společností vyvíjejících a publikujících počítačové hry na světě, která existuje od roku 1991

¹¹ Je to hra, která vznikla v roce 2004 k desátému výročí založení firmy. V překladu znamená volně něco jako Svět, kde je válka řemeslem

¹² Příručka, která zaznamenává a shrnuje světové rekordy v oblasti lidské činnosti a přírody

¹³ Poláček Petr, World of Warcraft, http://cs.wikipedia.org/wiki/world_of_warcraft

¹⁴ V překladu aktivní hraní rolí naživo, samotné hraní popsáno níže

¹⁵ Průkopnická herní společnost ze San Diega v USA

Dalším druhem „Her na hrdiny“ je paintball¹⁶. Jedná se také o aktivně hranou hru, či sport, ve kterém se používají značkovací pušky, které střílejí želatinové kuličky napuštěné barvou. Tento sport prý vznikl mezi rančery v Austrálii, kteří při počítání velkých stád dobytka používali ke značkování primitivních paintballových zbraní. Časem začali střílet jeden po druhém a tím vznikla nová akční adrenalinová zábava. Další z verzí o vzniku paintballu hovoří o tom, že předchůdci paintballových zbraní byly lesnické značkovače stromů určených k porážení¹⁷.

Z paintballu vznikl koncem 80. Let 20. Století airsoft. Jedná se rovněž o aktivně hranou adrenalinovou „Hru na hrdiny“, ve které se simuluje pouze boj nebo záchrana rukojmích. Místo želatinových kuliček napuštěných barvou se používají plastovo – keramické kuličky bez barviva. Tento sport vznikl v Japonsku, kde je pořízení skutečných zbraní velmi složité. Japonci proto hledali jinou alternativu. Na začátku se vyráběly jen reálně vypadající dekorační modely, teprve později se začaly sériově vyrábět modely funkční. To je další rozdíl oproti paintballu, kde zbraně nejsou věrnou kopií skutečných zbraní. V Evropě tato zábava značně vytlačila výše jmenovaný paintball, hlavně z důvodu estetického, ale v neposlední řadě i ekonomického.

2. 2 SOUČASNÉ FORMY „HER NA HRDINY“ V ČR

Ve „Hrách na hrdiny“¹⁸ existuje svět, který je díky svým pevně daným zákonitostem velice komplikovaný a neustále se rozšiřuje a například u těchto her v online prostředí se formou patchů (balíčků), také kvůli příjmům ze hry, stále dovytváří.

¹⁶ Popis hry je vysvětlen níže

¹⁷ Internet, Paintball, <http://cs.wikipedia.org/wiki/Paintball>

¹⁸ Druh hry, kde hráči zaujímají role fiktivních postav (role – playing – hraní rolí), které si podle daných pravidel vytvoří a za které v samotné hře jednájí. Někdy je používán výraz charaktery podle anglického character, nejpoužívanější český překlad je asi postava.

V jádru jsou tyto hry formou interaktivní zábavy založené na výpravnosti příběhu, který lze ovlivnit a na kterém lze mít svou fiktivní roli svůj autentický podíl a také možnost odnést si reálný zážitek, plynoucí z transformace vlastní libovůle do fiktivní postavy herního světa. Hráč takový svět svou fiktivní rolí tedy odvíjí a na základě sobě vlastní libovůle do jisté míry spoluvytváří. (Internet, http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny)

Kvůli této komplikovanosti a poměrně velké propracovanosti je potřeba kontroly, ať už člověkem nazývaným administrátor, organizátor nebo strojem, počítačem. Aby totiž takovýto svět fungoval jako organizované společenství a soukolí velkého organismu, je potřeba dodržovat pravidla, která jsou tomu světu daná a která se nesmí přizpůsobovat podle vlastního uvážení. Nedodržování takovýchto pravidel je potom velice přísně trestáno, například vyloučením ze skupiny bez možnosti pozdějšího navrácení. Těm, kteří se takovýchto her neúčastní, se to může zdát jako maličkost nebo snad dokonce směšná záležitost, ovšem pro hráče těchto her se jedná často o nejdůležitější činnost jejich života, o jejich životní styl a trest je to tudíž pro ně více než velký, vpravdě krutý. Ovšem i o tom jsou „Hry na hrdiny“. Ačkoliv se člověk pohybuje ve fiktivním světě, stále je zodpovědný za činy své postavy, za kterou naprosto svobodně rozhoduje. A svoboda, jak známo, je vždy o mnoho složitější než diktát.

„Hry na hrdiny“ se dělí podle různých kritérií, já jsem se rozhodl je dělit na stolní hry, počítačové hry a aktivně hrané hry, které rozdělují na larp, airsoft a paintball. Toto je jedno ze základních rozdělení „Her na hrdiny“ ve světě, ale jak je tomu u nás?

Česká republika je v současné době vnímána jako jeden z národů s nejpropracovanějšími a nejmasovějšími akcemi „Her na hrdiny“ na světě. Není proto překvapivé, že všechny jmenované druhy „Her na hrdiny“ se hrají i u nás. Výše jmenovaná stolní hra Dračí doupe byla již od svého vzniku v roce 1990 velice populární a svou fanouškovskou základnu má dodnes. Také další stolní hry tohoto typu, které na ni navazovali, ale i hry jiného systému si v České republice vždy našly spoustu nadšených fanoušků a aktivně hrajících členů.

Už od poloviny devadesátých let byl u nás velice populární paintball, na který po roce 2000 navázal airsoft, který je velice oblíbený dodnes. Například v roce 2008 jsem se zúčastnil airsoftové akce s názvem Big Combat 3¹⁹, která se konala v Milovicích²⁰ a která se svou masovostí zapsala do Guinnessovy knihy rekordů. Na

¹⁹ Největší airsoftová bitva všech dob nejen na území ČR, ale na celém světě. V překladu velký boj proti někomu

²⁰ Město v okrese Nymburk ve Středočeském kraji

jednom airsoftovém „bojišti“ se nás tehdy sešlo 2940 a bylo vystřeleno přibližně 18 milionů airsoftových kuliček. Video z této „bitvy“ je dodnes volně k zhlédnutí na internetu. České špičkové airsoftové týmy se také vždy umisťují na předních místech při mezinárodních airsoftových akcích organizovaných po celém světě a jsou vyhledávanými spolubojovníky při těchto kláních.

Co se týče online hraní, patří hráči z České republiky rovněž mezi špičku, není už dnes ve virtuálním světě výjimkou hráč nebo i celý tým hráčů, kteří se hraním doslova živí. To znamená, že se „Hraní na hrdiny“ věnují buď jako práci na polovičnický úvazek nebo stále častěji je pro ně tato aktivita plnohodnotným zaměstnáním a zdrojem peněz. Peníze si vydělávají především sbíráním trofejí a dalších vzácných artefaktů, které poté nabízí ve virtuálních aukcích lidem, kteří mají sice dostatek peněz, ale nedostatek času, a přesto si přejí vlastnit například nejlepší zbroj nebo zbraň, a tím mít výhodu oproti ostatním hráčům. Stojí jim za to utratit někdy i nemalé sumy, poněvadž pokud by chtěli získat potřebné zboží normálním způsobem, bylo by to vykoupeno hodinami a hodinami strávenými u počítače. Další možností výdělků při online hraní je možnost, že si najdete svého sponzora. To se stane, pokud budete úspěšný ve hře, kterou hraje, to samozřejmě, ale neméně důležité je mít svůj osobitý styl a hlavně fanoušky. To jsou totiž ti, kteří případného sponzora přilákají. Online hraní je tímto oproti ostatním „Hrám na hrdiny“ trochu odlišné a je otázkou, zda se dá ještě v tomto případě hovořit o zábavě.

I když trochu později, ale o to intenzivněji se v České republice rozšířilo hraní larpu. Nejvíce tomu napomohla filmová trilogie pod názvem Pán prstenu²¹ z roku 2001 - 2003, která odstartovala opravdu raketový vzestup zábavy tohoto druhu a učinila z larpu činnost vysoce organizovanou a masově navštěvovanou. Díky práci na této bakalářské práci jsem měl možnost se zúčastnit jedné z bitev (podrobnostem se budu věnovat v praktické části) a byl jsem velice příjemně překvapen výší organizace a profesionality při konání larp akcí, při kterých ale i přes to byla zachována, samozřejmě při dodržování těchto základních pravidel, naprostá svoboda při řízení své

²¹ Epický román od anglického spisovatele Johna Ronalda Reuela Tolkiena, který ho napsal v letech 1937 – 1949. Román byl zfilmován v letech 2001 - 2003 pod režijní taktovkou Petera Jacksona jako trilogie pod názvy Společenstvo prstenu, Dvě věže a Návrat krále

postavy každému hráči.

V České republice se vždy nacházeli lidé velmi hraví, originální a šikovní a při hraní „Her na hrdiny“ se to v plné míře projevuje.

2.3 SROVNÁNÍ „HER NA HRDINY“ U NÁS A V ZAHRANIČÍ

Přestože by se mohlo zdát, že podle odstavce výše se české „Hry na hrdiny“ drží striktně pravidel světových akcí stejného typu, není to ale tak docela pravda. Samozřejmě základní pravidla zůstávají stejná, nakonec pokud český tým vyrazí za aktivním hraním her do zahraničí, musí být pravidla vždy jednotná, ale při lokálních hrách v domácí kotlině si „společnost hráčů“ často určuje svá vlastní upravená, ale předem určená pravidla.

Například jazyk, kterým se dorozumívají jednotliví členové frakcí při larpu v České republice jsou zřejmě daleko propracovanější, než v zahraničí. Není tudíž problém potkat při hraní larpu trpaslíka, kteří láteří jazykem, kterému nezasvěcený člověk nemá šanci rozumět, ale pro člena stejné frakce to není problém. Naprosto stejné je to s elfy, kteří vyvinuli svůj „lesní jazyk“ do neskutečných podrobností a který někdy výlučně používají po dobu konání celé akce. Ten, kdo není do tohoto jazyka zasvěcen, má samozřejmě velký problém takovému mluvě rozumět. Vytvoření vlastní mluvy může být a je velice často využíváno při plánování útoku či obranné strategie a je samozřejmě velice účinný. Je to vlastně obdoba šifry z válečných období a můžu potvrdit, že tajemství jazyka je, trochu nadneseně řečeno, střeženo stejně jako například kód Enigma²² z Druhé světové války. Při vypracovávání této bakalářské práce jsem se u několika členů různých frakcí zavazoval mlčenlivostí i neutralitou a stejně jsem byl v získávání informací o jazyku, potažmo získání několika přeložených slov na ukázkou, bohužel neúspěšný. V této propracovanosti příběhů při larpu je Česká republika naprostý unikát, ačkoliv podle informací, které jsem při psaní této bakalářské práce sehnal, se tato dovednost našich hráčů ve světě natolik zalíbila, že i společnosti hrající larp v zahraničí, se pokouší o vypracování svých

²² Šifrovací a dešifrovací stroj využívaný hlavně za Druhé světové války, ale některými státy jako třeba Sovětský svaz i v padesátých letech minulého století

vlastních tajných řečí.

Také při hraní airsoftu jsou v jednotlivých státech světa drobné rozdíly. Například až v České republice se stalo při hraní airsoftu velice oblíbené dobývání objektu. Dnes už se se stejným a podle mě nejzábavnějším typem hraní airsoftu setkáme i v zahraničí, ovšem vznik má tato disciplína u nás, kdy v zahraničí byl v minulosti obvyklý jen čelní boj, maximálně odvedení raněného nebo rukojmí na bezpečné místo. V České republice máme nejspíš tu výhodu, že se u nás nachází spousta bývalých kasáren či velkých opuštěných hospodářských stavení, která jsou pro aktivity tohoto typu jako stvořená.

Co se týká stolních her, tak u těch jsou rozdíly nejen mezi Českou republikou a zahraničím, ale i mezi jednotlivými skupinami hráčů velké. Je to dáno tím, že stolní hry typu „Her na hrdiny“ jsou právě za takovým účelem vytvářeny, tedy proto, aby si jejich hráč mohl vytvořit vlastní podmínky a pravidla při jejich hraní. Při mezinárodních turnajích těchto her se proto musí často velice podrobně a dlouze zaobírat pravidly, která budou platit pro daný turnaj.

3. ROZDĚLENÍ „HER NA HRDINY“

Nyní bych se rád podrobněji věnoval dělení „Her na hrdiny“, které bylo zmíněno už výše. Hned zpočátku bych chtěl zmínit absolutní nemožnost zahrnout všechny druhy „Her na hrdiny“ do této bakalářské práce, poněvadž se tento fenomén vyvíjí každým dnem a já jsem nemohl a ani nechtěl mapovat veškeré druhy, mým záměrem je rozebrat jen ty, které jsou ve světě i u nás v republice nejpopulárnější a nejhranější, tudíž se týkají největšího množství lidí. Spoustu informací o dělení a rozlišování různých „Her na hrdiny“, na které jsem přišel při psaní této bakalářské práce, proto nechám na jiných, určitě povolanejších a sám se budu věnovat pouze tomu nejzákladnějšímu rozdělení „Her na hrdiny“. Domnívám se, že se i přesto jedná o poměrně obsáhlou problematiku se spoustou informací.

3.1 ONLINE HRANÍ

V počítačových hrách na principu RPG (Role Playing Game) je základním

prvkem to, že hráči ovládají akce postav na základě tzv. herního enginu²³, který je řízen počítačem. Postavy zde prožívají svá dobrodružství a příběhy, kdy neodmyslitelným prvkem online hraní „Her na hrdiny“ je vylepšování postav, tzv. upgrade, který je takovým odměněním se hráči za věrnost hře a dává mu výhodu nad ostatními hráči. Jde o systém vylepšování zbraní, vybavení (jako je brnění atd.) a také kouzel. Hráči se také zvyšuje síla, obratnost a celková fyzická kondice. Toto propracování je prvkem i jiných druhů „Her na hrdiny“, ne však v takové míře. Způsob zpracování světa je také rozdílný oproti všem ostatním typům „Her na hrdiny“, kdy při počítačovém hraní je asi největší možnost úpravy tohoto světa a také bývá nejrozsáhlejší. Dnešní počítačové RPG hry nabízejí možnosti hraní jednoho hráče či multiplayer (hra více hráčů v jedné hře). Někdy se soustředí spíše na propracovanost příběhu ať už po výpravné nebo vizuální stránce. Hráči online her se dle mého mínění také dříve nebo později stanou pouze lovci nových dovedností a vylepšování své postavy a původní význam hraní role se tím zcela vytrácí. Význačným specifikem počítačových RPG her dnešní doby je pak možnost hraní těchto her po internetu tzv. MMORPG²⁴.

Je to elektronický ekvivalent ke stolním „Hrám na hrdiny“, ovšem hráči online her nemusí být v jeden čas na jednom místě, ale mohou se nacházet kdekoliv, kde se nachází počítač a nainstalovaná verze hry. Dnes už není výjimkou ani herní svět, ve kterém se setkávají hráči celého světa skutečného. Dorozumívacím jazykem je potom angličtina, kterou všichni hráči online her až překvapivě dobře ovládají. Kvůli stále zajímavosti hry a kvůli udržení platicích hráčů ve hře se hry automaticky po nějakém čase aktualizují a tím se do nich vkládají nové předměty či lokace, což jsou lákadla

²³ Jedná se o počítačový termín, který znamená jádro počítačové hry. Je do něj možné doplnit různé prvky her, včetně tanků, vozidel, vojáků nebo dalších úrovní hry

²⁴ „MMORPG (Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game) je počítačová hra na hrdiny o více hráčích (tzv. Multiplayer), která umožňuje tisícům hráčů po celém světě být duchem v jeden čas na jednom místě; ve zpravidla fiktivním virtuálním světě skrze internet. MMORPG hry jsou odnoží online her. MMORPG můžeme volně vyložit/přeložit jako Hromadná Online hra na hrdiny.“ (Internet, MMORPG, <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>)

pro hráče. Mezi nejznámější takovéto hry patří třeba World of Warcraft, Ultima online nebo Lineage II: The Chaotic Chronicle. Při hraní takto opravdu masově navštěvovaných her na internetu není nikterak výjimečné se setkat s hráči, kteří si hraním online počítačových her nejen RPG typu vydělávají nemalé sumy. Takovýmto hráčům se říká progameri²⁵.

Progameri patří společnosti, které si touto formou zajišťují, díky obrovské popularitě online hraní, velkou reklamu. Ovšem dostat se k nějakému týmu a stát se progamerem není vůbec jednoduché. Pokud se to už ale nějakému hráči povede, je zpravidla přičleněn k týmu dalších profesionálních hráčů, které platí firma za reklamu, kterou jí svým hraním dělají. Další možností je, že si takovýto tým vydělává hraním na různých mezinárodních kláních, kterých je po světě celá řada. Aby ovšem hráč mohl vydělat nějaké peníze v obrovské konkurenci dalších hráčů, musí hraní věnovat skoro veškerý volný čas, stále se připravovat a jednoduše být lepší než ostatní. Aktuálně je však v tomto poli českých profesionálních hráčů docela málo. Existuje tu však velká skupina lidí, můžeme je nazvat čekatelé, kteří splňují některé vlastnosti profesionálního hráče. I když tito hráči ještě nevěnují profesionální smlouvu, snaží se trénovat a účastní se všech dostupných soutěží, ve kterých se na sebe snaží upozornit a získat si fanouškovskou základnu. Takovému hráči nesmí chybět talent pro tyto hry, také trpělivost a výdrž při hraní turnajů, které nezdědka trvají i mnoho hodin. V neposlední řadě je dnes potřeba dokonale ovládat anglický jazyk a celková komunikační vybavenost hráčů musí být na velmi vysoké úrovni. Při hraní her takovými hráči se užívá spíše termín elektronický sport.²⁶

Médiem, které se nejvíce zabývá zprostředkováním reportáží, je bezesporu internet. Na webových stránkách, na kterých je velká návštěvnost herní komunity, redaktoři publikují výsledky turnajů, zajímavosti z herního světa a další aktuality, které si žádný opravdový hráč online „Her na hrdiny“ nenechá ujít. Mezi takovéto aktuality patří přestupy hráčů do nových týmů a další novinky ze světa počítačových hráčů. Tyto stránky také bývají hojně využívány k reklamě na firmy zabývající se

²⁵ Vysvětleno níže

²⁶ Kolektiv autorů, Game industry, Praha: D.A.M.O. (2011) - necitováno

prodejem her nebo různých herních doplňků, jako je software a hardware určený výlučně pro lepší hraní her. Reklamou na takovýchto stránkách se tyto firmy přesně strefují do oblasti možných zájemců o jimi nabízené zboží na trhu. Informace jsou zájemcům sdělovány formou článků nebo v poslední době stále častěji formou videoreportáží. Na těchto stránkách se také připojený může online setkat se svým idolem a formou elektronického rozhovoru s ním promluvit. Tato forma rozhovorů je ve světě i u nás také stále populárnější.

Mezi média zabývající se online hraním a počítačovým světem vůbec se řadí také tištěná periodika. Objevují se zde nejdůležitější informace ze světa nejprestižnějších soutěží z České republiky a zahraničí. Mezi taková periodika patří časopisy Level a Score. V těchto periodikách lze najít i další spoustu zajímavých reportáží a článků souvisejících s herním průmyslem i tvorbou her a herních scénářů.²⁷ V klasickém televizním vysílání prozatím informace ze světa elektronického sportu chybí. Sportovní zpravodajství se věnují převážně tradičním sportům, i přesto některá zpravodajství informovaly o konání Mistrovství České republiky v počítačových hrách apod. I v televizním vysílání se však naleznou pořady, které se věnují ryze počítačovým hrám a kde jejich náplní bývají také informace z některých tuzemských soutěží. Mezi takovéto pořady patří Game Page vysílaný Českou televizí nebo pořad Re-play na stanici Prima Cool.

Otázkou u tohoto „elektronického sportu“ však je, do jaké míry zůstává hraní „Her na hrdiny“ volnoaktivitní záležitostí a zábavou.

Další otázkou je zjišťování míry negativních důsledků nadměrného hraní zdaleka nejen na profesionální hráče. K hraní počítačových her má širší veřejnost všeobecně negativní postoj. V médiích se lze častokrát setkat s negativním spojením hraní počítačových her. Jedná se především o násilí, které je v nich obsaženo a mělo by způsobovat náchylnost ke skutečným trestným činům. Příklad může být masakr na německé škole a následná mediální pře o zákazu počítačových her jakožto příčině

²⁷ Např. Michal Jakl, Jak hře vdechnout duši aneb povídání o scénářích a scénáristech, Score č. 203, str. 86 (2011)

masakru. Negativa jsou směřována také k závislosti na hraní počítačových her. Oběma problémy se zabývá řada psychologů i sociologů.

3. 2 HRANÍ STOLNÍCH HER

Další velice významnou komunitou hráčů „Her na hrdiny“ jsou hráči deskových stolních her. Na rozdíl od online hraní se sice nejedná o tak masovou záležitost a ani mi není znám případ nějaké skupiny, která by si hraním stolních her vydělávala, ale o to více splňuje původní ideu hraní si na hrdiny a vytváření nových, fantazijních identit a světů. Nejznámější hrou a zároveň průkopníkem mezi stolními RPG hrami je Dungeons and dragons z roku 1974, na jejíž herní systém posléze více či méně úspěšně navázala celá řada dalších stolních her. Jednou z nejpovedenějších a zároveň nejúspěšnějších stolních „Her na hrdiny“ se povedlo v roce 1990 vytvořit českému nakladatelství Altar. Tato hra se jmenuje Dračí doupě.

Dračí doupě patří mezi klasické papírové (nepočítačové) „Hry na hrdiny“. Před každou hrou je vybrán jeden z hráčů, který bude posléze po celou dobu hraní představovat tzv. Pána jeskyně. Jedná se v podstatě o stejnou funkci, jakou má administrátor ve světě online her, tedy je to takový kontrolor dodržování předem daných pravidel. Navíc má však za úkol připravit příběhový děj, mapy hry apod. Další z hráčů se přidají až ve chvíli, kdy je vše připraveno a je jejich povinností se určené příběhové linie držet. Každý z hráčů pak ve hře představuje jednu z postav fantasy (lidského nebo trpasličího bojovníka, skřeta, elfího kouzelníka apod.). Takto vytvořená herní skupina poté putuje světem, který vytvořil Pán jeskyně a plní zadané úkoly, které jim na konci hry – herního příběhu mají přinést odměnu, což je nejčastěji peníze a sláva. O některých věcech po celou dobu hraní rozhoduje Pán jeskyně, jako je například, co hráči v dané hře mohou a co už je nad rámec pravidel. Další situace, jako je boj nebo využití zvláštních schopností postavy, jsou řešeny pomocí číselných tabulek, které jsou uvedeny v herních pravidlech a také na hodů kostkami. Používají se kostky klasické šestistěnné (k6) a o něco netradičtější desetistěnné (k10) a občas

i osmi či čtyřstěnné. Speciální procentuální kostka je desetistěnná, která má čísla na stěnách po desítkách. Hraje se na čtverečkovaném, hexovém²⁸ nebo prázdném papíře, popřípadě bez něj.²⁹

Při dotazování se z mé strany skalních fanoušků hraní papírových stolních her na důvody hraní právě tohoto typu her se mi dostalo vysvětlení, že hra sama o sobě je sice také velice důležitá, ale v komunitě se také jedná o společné setkávání a při dlouhodobějším hraní her i navazování často velice hlubokých a dlouhodobých přátelství, kdy hráči z komunity spolu tráví i jiný volný čas, než je jen hraní her a účastní se společných aktivit i v civilním životě.

V poslední době samozřejmě pronikl trh i do tohoto odvětví a nabízená možnost se stala skutečností, totiž že se papírové stolní „Hry na hrdiny“ dostaly i na počítače a je možné je hrát i online. V tomto případě se už ale jedná o typ her uvedených v předchozí kapitole a za jejich hraní se platí takzvaný uživatelský poplatek.

3.3 AKTIVNĚ HRANÉ HRY NA HRDINY

Do této kategorie zahrnuji ty „Hry na hrdiny“, které jsou hrány většinou outdoorově, tedy ve venkovním prostředí. Žádná „Hra na hrdiny“ se totiž neobejde bez jisté aktivní účasti aktérů hraní. Nepovažuji však za příliš aktivní, pokud hráč buď sedí u počítače, nebo u stolu s hrací deskou. Jako typický příklad aktivně hraných „Her na hrdiny“ proto považuji airsoft, paintball a samozřejmě larp. Larpu se však kvůli jeho obsáhlosti budeme věnovat ve speciální kapitole.

Pokud jde o paintball, tak se jedná o bezkontaktní adrenalinový sport, ve kterém je cílem hráče (v tomto případě hráči sami sebe nazývají bojovníci), trefit protivníka kuličkou, kterou vystřelí ze své speciálně upravené zbraně. Kuličky v sobě obsahuje barvivo, tudíž je zásah protivníka snadno a jasně rozpoznatelný. K výstřelu

²⁸ Asi nejvíce by se dal svým zjevem přiblížit ke včelím plástvím

²⁹ Základní informace použity z návodu ke hře Dračí doupe (Altar, Dračí doupe 1990)

ze zbraně je využíván stlačený vzduch nebo CO². Pokud je hráč zasažen, odchází, zpravidla s vlastní zbraní nad hlavou, aby bylo jasně patrné, že se hry v tomto okamžiku neúčastní, do prostoru vyčleněného právě za tímto účelem.

Při prvním čtení těchto informací se může zdát, že se jedná o poněkud nebezpečný sport, ale opak je pravdou. Při hraní paintballu, ale i airsoftu se velice dbá na dodržování pravidel a bezpečnosti při hraní. Bezpečnost při paintballu je založena na důsledném dodržování limitu úst'ové rychlosti a kvalitním bezpečnostním vybavením.

Povinným vybavením jsou Paintballová maska - zahrnuje ochranu obličeje včetně uší, čela a částečně chrání i krk hráče. Oči jsou chráněny brýlemi s plexisklem, které jsou podobné brýlím lyžařským. Maska je při hraní paintballu naprosto nepostradatelná a bez ní vás ke hře nepustí na žádném paintballovém hřišti, chrání hráče před zraněním v obličeji, a případným vystřelením oka. Dalším, v tomto případě však již nepovinným vybavením mohou být paintballové rukavice, chránič krku a další ochranné prvky. Z tohoto důvodu je hraní paintballu vhodné i pro menší děti, kterým nehrozí žádné nebezpečí.

Důležitým prvkem při hraní paintballu jsou samozřejmě používané zbraně. Zbraní se v paintballu říká marker, čili značkovač. Existují značkovače v ceně mírně nad jeden tisíc korun, stejně tak se na trhu objevují kousky v relacích okolo třiceti tisíc Kč. Zbraně se dělí zpravidla podle jejich složitosti a to od složitosti jejich mechanismu – nejjednodušší je pump-action marker, který vystřelí kuličku až po natažení zbraně. Dále jsou to semi-auto marker značkovače, které stačí jednou natáhnout a poté vždy při stisknutí zbraně vystřelí jeden náboj, pro znalce zbraní by se to dalo přirovnat ke klasickým poloautomatům. Nejdokonalejší a také proto nejdražší je electronic marker značkovač, které po jediném natažení a jediném stisknutí kohoutku dokáží vystřelit až 13 ran za sekundu, stejně jako u skutečných zbraní samopaly či kulometry, tedy automatické zbraně.

Neméně důležité jako zbraně je také hřiště, na kterém má paintballová bitva probíhat. Musí se jednat o dostatečně zabezpečené místo, pokud možno určené přímo na hraní paintballu. To vše z důvodu nezranění nezúčastněných osob. Je to místo, kde soupeří dva nebo i více týmů. Cílem hry je nejčastěji donesení vlajky na vyhra-

zené místo, zároveň se tým snaží vyřadit nepřátele paintballovými zbraněmi (značkovači). Na hřištích pro paintball jsou nejdůležitější překážky, které se na nich nacházejí, využívají se stromy, samotný členitý terén v přírodě, ale i uměle vytvořené překážky, jako jsou pytle s pískem, nafukovací překážky nebo dřevěné zdivo na specializovaných paintballových hřištích. V dnešní době existují dva druhy paintballu, první je vojenský (military), jehož cílem je co nejvěrnější napodobení vojenských operací, postupů a taktik. Značkovače si hráči buďto vybírají jako napodobeniny opravdových zbraní, nebo se také snaží sami přizpůsobovat vzhledu skutečných zbraní. Druhou skupinou je sportovní hraní paintballu, ve kterém se užívá klasických paintballových značkovačů „sportovního vzhledu“. Jednotlivé bitvy mohou trvat i několik hodin a vybavení, které někteří hráči využívají (včetně noktovizorů a termovizí³⁰), je velice nákladné. Toto se ale týká převážně military paintballu, při hraní paintballu sportovního se užívá relativně malých hřišť, jednotliví hráči se pouze rozlišují barvou triček a hra mívá rychlý spád. Dalším rozdílem oproti military paintballu je přítomnost rozhodčích ve hře. Stejně jako u jiných sportů se tým hráčů může stát nejlepším, pouze pokud budou dodržovat pravidelné tréninky. U této „Hry na hrdiny“, poněvadž se jedná o velice aktivní činnost je také potřeba pracovat na fyzické kondici, Velice důležitým aspektem je také komunikace ve skupině, herní strategie a taktika a podřízenost velení. Velice podobnou „Hrou na hrdiny“ je airsoft³¹.

Airsoft vznikl, jak již bylo řečeno, z paintballu. Některým hráčům paintballu se nelíbil nerealistický vzhled zbraní, které se při hraní paintballu používaly. V Japonsku se tedy tímto problémem začali zabývat a vytvořili první modely, které byly od originálů a skutečných střelných zbraní jen stěží rozpoznatelné. Byl zde však jeden velký problém, nebyly funkční a daly se používat jen jako dekorace. Až firma Tokyo Marui přišla s přelomovým řešením, díky kterému se staly airsoftové zbraně nejen autentickými, ale i funkčními. V dnešní době existují stejně jako u paintball

³⁰ Noktovizory jsou zařízení, která zesilují zbytkové světlo a termovize zase pracují na principu detekce tepla

³¹ „Airsoft je moderní druh vojenského sportu podobný paintballu, místo munice s barvou se v něm však používají malé plastovo - keramické kuličky (dle vojenské kategorie správně broky). Airsoft se hraje v mnoha pojetích od čistě sportovního po napodobování reálných vojenských jednotek včetně stejné výstroje a výcviku.“

vých zbraní verze manuální, poloautomatické i automatické, které po jednou natažení závětu střílejí do té doby, dokud není prázdný zásobník u zbraně. Kvůli autentičnosti zbraní se musel zmenšit rozměr střeliva, tzv. broku, do kterého se ale tím pádem nevešlo žádné barvivo. V tomto směru se airsoft od paintballu značně liší, poněvadž případný zásah není vidět a je tedy na čestnosti hráčů, zda se k zásahu přiznají, či nikoliv. Pokud je hráč airsoftu zasažen, hra pro něj na dané kolo končí a odchází na místo určené předem pro zasažené hráče. Nesmí se do doby, dokud nebude tzv. „oživen“, žádným způsobem zapojovat do probíhající hry. Živí hráči se za mrtvé nesmí vydávat. Americká armáda využívající airsoft během trénování svých vojáků a jejich taktickou přípravu na mise, kterých se mají účastnit. Bitevní scénáře airsoftových klání jsou opět obdobné jako u paintballu. Scénáře se dělí na eliminační, záchranné, pozorovací, obsazení objektu apod.

Hráče u airsoftu lze ze hry vyřadit zásahem kuličkou do kterékoliv části těla i výstroje, dále může být zraněn střepinou z imitace výbušniny (granátu), výjimečně se ke zneškodnění protivníka v airsoftu využívá plastové imitace dýky nebo se hráč vzdá. Poslední možnosti se využívá, pokud hráč již nemá žádné možnosti k útěku z obklíčení apod. V každém případě však závisí na scénáři a domluvě před samotnou hrou.

Kulička z airsoftové zbraně může často letět rychlostí i přes 100 m/s, proto je nutností ještě více než u paintballu používat ochranné pomůcky. Nejdůležitější jsou střelecké brýle, které mají kromě funkce ochranné také často funkci, která dokáže zmírnit důsledky nejen např. silného svitu slunce, ale i odlesků od skla apod. Dalším vybavením jsou ochranné rukavice, nákolníky a kvalitní obuv. Z vlastní zkušenosti vím, že nošení ochranných rukavic je velice důležité. Při jedné airsoftové bitvě jsem byl zasažen do holé dlaně, poněvadž nošení ochranných rukavic není povinné a kuličku mi z ruky musel vyjmát až lékař, takovou sílu mají střelné airsoftové zbraně. Mému kolegovi z týmu zase například vystřelený brok naprosto zničil ochranné brýle, které kdyby ale neměl, tak by s největší pravděpodobností přišel o oko. Z dalších

používaných věcí na airsoft jsou to vysílačky, noční vidění, dýmovnice apod.

V Česku jsou airsoftové zbraně podle zákona o zbraních³² obecně považovány za „zbraně kategorie D“, které (i s odpovídajícím střelivem) smí vlastnit, držet a nosit každá svéprávná osoba starší 18 let, aniž by musela mít zbrojní průkaz či jiné povolení. Na veřejnosti ji však nesmí nosit viditelně a nesmí s ní střílet na místě, kde by tím mohla ohrožovat ostatní osoby nebo poškozovat majetek. Tentýž zákon všeobecně označuje některé doplňky zbraní jako zakázané, ani airsoftové zbraně tedy není dovoleno doplňovat noktovizorními či laserovými zaměřovači.³³

Z výše citovaného je zřejmé, že airsoft dokáže pobavit a uspokojit velké množství lidí a podobně jako ostatní „Hry na hrdiny“ funguje při poznávacím procesu jako stmelovací materiál ke společenskému životu jedinců, kteří se nejdříve setkávají jen při hraní airsoftu, ale později často i mimo něj. Není třeba se bát, že by airsoft nějakým způsobem podporoval agresivní chování, to je při bojích vyloženě zakázané a perzekuované, naopak. Airsoft podporuje tvůrčí myšlení, skupinové myšlení i spolupráci a v neposlední řadě také v dnes velice osamoceném životě jednotlivců nabízí alternativu využití volného času v přírodě, v pohybu a mezi kamarády, což jsou věci v dnešní době velice vzácné a pozitivní.

3.4 LARP

Asi nejvýznamnější „Hrou na hrdiny“ je v dnešní době larp. V larpu jsou spojeny všechny atributy i ostatních „Her na hrdiny“, hlavně vytváření si vlastního fantazijního světa ve kterém se hráči pohybují jako fiktivní postavy, se kterou hrají během hry svou roli. Určitým způsobem může hraní larpů připomínat divadelní představení, nejzákladnějším rozdílem ale je, že při larpech hráči nepotřebují obecnost a spíše o ně ani nestojí. Hrají sami pro sebe a pro svou zábavu a potěšení. Hra se zakládá na hraní rolí bezpočtu jednotlivých postav, z nichž každá prožívá svůj vlastní

³² Zákon o zbraních: předpis č. 119/2002 Sb. V platném znění

³³ Tamtéž

herní život, plní vlastní úkoly a dosahuje vlastních cílů. Při interakci s ostatními a při neodmyslitelné improvizaci dává tento velice promyšlený systém vzniknout často velice kreativnímu konání a jednání a výsledný produkt, hra, je velice zajímavý. A tím, že konec hry není nikdy jasně dán, také vždy originální záležitostí. Larpy se mohou lišit svým námětem, počtem účastníků, které se daného larpu účastní nebo také prostředím a tím daným žánrem larpu. Proto se musí před každou hrou stanovit pravidla, za kterých se bude daný larp hrát. Jelikož se jedná o poměrně mladou formu zábavy a volnočasové aktivity, se jen těžko hledá jasná definice larpu. Dokonce ani sami účastníci se neshodnou na jasném popisu larpů jako takových, ale je jisté, že se jedná o volnočasovou velice kreativní aktivitu, která zdokonaluje komunikační schopnosti jedinců, nepřímou formou také podporuje rozvoj osobnosti a učí hráče učinit rozhodnutí a také přijmout za toto rozhodnutí zodpovědnost. V zahraničí se larp využívá také jako výuková metoda ve školství, která výše jmenované prvky hry vštěpuje žákům a učí je tím, jakým způsobem by se měli žáci chovat i v civilním životě. V České republice jsou však larpy až na výjimky výhradně kreativní společenskou zábavou.

Základním pravidlem larpů je rozdělení světa reálného a fiktivního, fantazijního. Účastník larpu koná svá rozhodnutí v reálném světě, kdy jeho důsledky se ale odrazí ve světě fiktivním. K přemostění těchto světů se využívají pravidla, fyzická symbolika a herecká improvizace. Hráč larpu proto musí rozlišit, kdy jeho protihráč nebo spoluhráč například leží na zemi zraněn nebo dokonce mrtev a podle toho se zařídit při řízení vlastní postavy. Důsledek jeho jednání se pak často projeví v budoucnosti. Larpy se dělí na ty, které jsou přímo zaměřeny na boj a na ty, ve kterých boj až tak významný není a zaměřují se na jiné aspekty fiktivních příběhů. Souboj je přesto v larpu často tím nejdůležitějším a je proto považován za významné kritérium při rozlišování mezi jednotlivými druhy a styly larpů.

Při hraní larpu je možno si vytvořit svůj vlastní vymyšlený svět a prožívat na něm svá vlastní vymyšlená dobrodružství, daleko častěji se ale využívá příběhů odvozených z již etablované žánrové literatury. Nejčastěji si hráči larpů vypůjčují scénář z existujících literárních předloh a ty si poté různě upravují podle vlastních potřeb. Toto je výhodnější z důvodu, že notoricky známý příběh budou znát všichni a není proto potřeba všem sdělovat scénář hry, který je pro hraní larpu stěžejní.

V poslední době se však také využívá možnosti, kdy reálný svět zůstává reálným i ve hře a mění se pouze postavy, které se stávají fiktivními. Nejrozšířenějšími a nejoblíbenějšími druhy scénářů larpu jsou detektivka, romantická komedie, drama, science fiction, horor a fantasy. Právě posledně jmenované fantasy je zdaleka nejpoužívanějším žánrem larpu. Fantasy larpy jsou zasazeny do vymyšleného historického období, nejčastěji inspirovaného fantasy literaturou a fantasy hrami na hrdiny. V těchto světech se obvykle objevuje magie, střet dobra a zla a nesmí chybět závěrečná bitva o bytí a nebytí smyšleného světa, přičemž výsledek bitvy není dopředu dán, není tedy jisté, že příběh hraný v larpu dopadne stejně jako příběh jeho literární předlohy. Na rozdíl od fantasy larpů se larpy s tematikou science fiction odehrávají ve většinou hodně vzdálené budoucnosti s vyspělou technologií a často také mimozemským životem. Velice populárními se stávají larpy ze zombie apokalypsou nebo post apokalypsou. V rozvinutých zemích se larpová kultura stává mainstreamem (hlavním proudem, neboli velice populární záležitostí). Larp by neměl být zaměňován s jinými rolovými, rekonstrukčními, kostýmovými či dramatickými aktivitami. Tyto aktivity nevyžadují žádné kreativní myšlení a pouze přehrávají předem nacvičené představení bez jakékoliv nebo jen s využitím minimální improvizace. Larp je v západní kultuře dnes považován za participativní umění³⁴. Všichni účastníci larpu se vzdávají role pozorovatele a stávají se vlastními aktéry a tím i spoluvůrci scénáře. Tím se liší od klasické např. divadelní hry, kde je daný scénář a daný režisér, který určuje pravidla, a ostatní účastníci hry se pouze přizpůsobují představám jednoho člověka. Jak již bylo řečeno, toto v larpu není a tím tento společný proces tvorby sdílených fiktivních světů může být asociován s rozšířením geek kultury („protikulturní kultura“, opozice k mainstreamu) v rozvinutých společnostech, která je spojena s prodlužováním doby vzdělání, rozvojem moderních technologií a stále vyšším množstvím volného času. V larpu, na rozdíl například od videoherního průmyslu, který je zaměřen převážně na mužskou dospívající populaci, najdou uplatnění v daleko větší míře ženy, které se v něm daleko častěji objevují jako účastnice i jako autorky. V některých zemích převážně skandinávských se larp stal velice populárním a jeho pozitivní kreativní dopad

³⁴ Je to druh umění, při kterém se všichni účastníci podílejí na rozhodovacím procesu. Je možné tak nazvat umění, ve kterém je užito spoluúčasti, spolurozhodování, vlastní aktivity a tvořivosti účastníků

na člověka je veřejně ukazován i v médiích. Larp je předmětem akademického výzkumu a teorie. Velká část výzkumu pochází od samotných účastníků, obzvláště z publikací severské konference Knutepunkt³⁵ (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>).

Širší akademická komunita a veřejnost se začala v poslední době larpem zabývat z důvodu jeho porovnání s ostatními interaktivními hrami a také za účelem jeho vymezení. Larp je také využíván jako výzkumný nástroj v testování teorií v sociálních disciplínách, kde se dá využít jeho kontrolovatelné umělé prostředí. Předpokládá se, že se larp jednou vyvine v obrovské odvětví průmyslu za využití výpočetní techniky.

4 „HRY NA HRDINY“ – FUNGOVÁNÍ SKUPINY

Jako jeden z nejdůležitějších aspektů „Her na hrdiny“ všeobecně je skupinová činnost. Ať už se jedná o stolní hry, paintball, airsoft, larp nebo jiné druhy „Her na hrdiny“, nemůže se hraní obejít bez účasti více hráčů v kooperaci a interakci s jinými hráči. Tím se vytváří vlastní svět hraní, který je smyslem těchto her. Pokud ale má mít hra nějaký smysl a řád, je potřeba, aby byla tato činnost organizovaná a plánovaná. Ať už se budeme bavit o stolních hrách, kde samotný scénář hry, její pravidla a normy určuje Pán jeskyně nebo rozhodčí u paintballu, airsoftu nebo larpu, vždy se v podstatě jedná o někoho, kdo dohlíží na správné hraní hry, na dodržování předem určených pravidel a o potrestání těch, kteří by chtěli pravidla obejít nebo dokonce

³⁵ Knutepunkt je každoročně pořádaná skandinávská konference o larpu. Poprvé byla pořádána v roce 1997 a stala se životně důležitou institucí při hledání identity severského larpu. Formulovala celý koncept skandinávského larpu jako specifického přístupu. Celé avantgardní hnutí, které podporuje radikální experimenty a deklaraci larpu jako umělecké formy, bylo a je velmi úzce napojeno právě na Knutepunkt. Během posledních let se záběr konference výrazně rozšířil. V důsledku toho se také konference od roku 2005 začali účastnit i účastníci z neskandinávských zemí, např. z USA, Německa, Francie, Itálie a Ruska. Od roku 2007 do roku 2011 se konference účastnili i Češi. (Internet, <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>)

porušit. Bývá zvykem, že člověk, kterého můžeme nazvat rozhodčí, soudce nebo administrátor se při hraní každé jedné hry mění, aby všichni hráči dostali příležitost utvořit si hru podle svých představ nebo v případě airsoftu či paintballu, aby každý dostal možnost předvést své velitelské umění, své umění ve strategii a taktice a také své schopnosti komunikovat s ostatními ve skupině. Aspekt fungování ve skupině je asi nejvíce patrný při hraní larpu, který je zdaleka nejrozsáhlejší, co se příběhové a dějové linie týče. Je také, co se týká fungování skupiny nejsložitější. Skupina hrající larp se totiž neseťkává zdaleka jen při samotném hraní, při tzv. „dřevárnách“³⁶, ale také často při společném posezení po bitvě, kde se rozebírá budoucí nebo již proběhla hra, kde se určují postupy jednotlivých postav a také se kárají provinilci, kteří se dopustili nějaké nepovolené věci ať už z nevědomosti nebo úmyslně. Larp je tímto trochu odlišný od ostatních „Her na hrdiny“ a i přestože funguje střídání rolí ve funkci sudího při hrách a při vytváření scénářů hry, bývá zvykem, že při řešení problémů skupiny, které vznikly při hře nebo i mimo ni, bývá ve funkci starosty, drába a soudce v jedné osobě stále stejný člověk a tato vůdčí osoba, která je zvolena ostatními členy skupiny a musí mít autoritu u ostatních členů, se stará o všeobecné fungování skupiny v dlouhodobé rovině. Co se týká online hraní, je tímto prvkem do jisté míry program v počítači, který hráči jednoduše nepovolí provést něco, co by bylo mimo povolených pravidel a pokud by se o porušení pravidel hry pokoušel několi-krát po sobě, je dokonce možné hráče nechat na přání ostatních hráčů nebo samotného administrátora odpojit ze hry a popřípadě mu zablokovat další možnost vstupu. Ve světě online hraní v dnešní době jde ale především o peníze a to peníze dosti značné, takže je zvykem, že se hráč po uplynutí určité doby a při řádném placení poplatků za připojení ke hře, může ke hře zase po čase vrátit.

Online hraní je také rozdílné v tom, že ačkoliv spolu členové určitého klanu hrají hru třeba každý den, není nutné, aby se někdy vůbec setkali a mohlo by se zdát, že je to tedy hraní velice anonymní a nespolečenské. Toto může, ale také nemusí být tak docela pravda. Při tvorbě této bakalářské práce jsem se přihlásil na stránku jedné skupiny hráčů online her, kterou mi představil kolega z práce, který je jejím zakláda-

³⁶ „Dřevárnami“ se nazývají bitvy, které jsou součástí larpu, Název je odvozen z toho, že se bitvy vedou dřevěnými replikami zbraní, ve kterých nejde o násilí, ale pouze o simulaci boje

jícím členem. Po určité době na jejich diskuzním fóru mi bylo nabídnuto, abych se zúčastnil jejich setkání, které mívají jednou až dvakrát do roka. Pozvání jsem přijal a byl jsem velmi mile překvapen, když jsem viděl hráče hry World of Warcraft naživo. Skupina byla skutečným průřezem společnosti, od dětí stěží dvanáctiletých až po šedesátileté pány, nechyběly ovšem ani ženy, i když nutno dodat, že jich byla drtivá menšina. Po nějakém čase jsem se o lidech hrajících tuto online hru dozvěděl mnoho užitečných informací a také spoustu nových poznatků. Například až na setkání jsem zjistil, že účastníci užívají stále svoje nicknames neboli přezdívky, na které jsou zvyklí ze hry. Také jsem se od kolegy, díky kterému jsem se na setkání dostal, dozvěděl, že i při online hraní funguje ve skupině hierarchie a je velice důležitá. Kolega se jako zakladatel této skupiny stal jejím vůdcem, dále měl dva zástupce a takto to pokračovalo až k řadovým členům, kteří byli v hierarchii nejnižší a teprve čekali na postup. Toto hierarchické rozložení skupiny je velice důležité při komunikaci a nadřazenost jednotného velení nad chaotickým pobíháním a plněním úkolů je často ten rozdíl, který rozhoduje bitvy a zaručuje větší možnost výhry. Stejně jako při mé pozdější návštěvě „dřevárny“ při hraní larpu a po něm i zde panovala velice příjemná nálada, při níž ti, kteří již jsou plnoletí, nepohrdnou douškem něčeho dobrého a všichni rádi poklábosí s lidmi, se kterými je spojuje společný koníček.

Jako tečku za tímto odstavcem bych použil ještě jednu získanou informaci od kolegy. V pozdně nočních hodinách se mi svěřil, že svou manželku, se kterou je ženatý již několik let, potkal také při online hraní a první schůzku měli u kašny. Když jsem se ho ptal u které, odpověděl mi, že u kašny ve světě World of Warcraft, kde si směnili zboží. Později se spolu, nutno dodat, že stále v online světě, začali scházet stále častěji a až po roce se poprvé viděli v reálném světě. Podle slov mého kolegy již nebyl pochyb, že se k sobě hodí a i přesto, že se fyzicky viděli poprvé až po roce, tak o sobě věděli naprosto vše. Tento případ jen dokazuje, jak se pro hráče těchto her jejich fiktivní svět, ve kterém žijí svůj fiktivní život, prolíná do jejich skutečných životů a často je i nemálo ovlivňuje.

4.1 PRVOTNÍ ZÁJEM ČLOVĚKA O VSTUP MEZI KOMUNITU HRÁČŮ

Člověk je odjakživa tvor zvědavý, tvořivý a hravý. To jsou ty rozdíly, které nám nakonec umožnily dostat se až na vrchol potravního řetězce, ne svaly, zuby ne-

bo drápy, ty má člověk v poměru s jinými savci nebo ostatními zvířaty téhle planety zanedbatelné a v boji se nedají příliš využít. To mozek nás učinil mocnějšími, než jsou ostatní tvorové na Zemi. Tato zvědavost kdysi donutila našeho prapředka slézt ze stromu, později se u člověka vyvinula chůze po dvou nohách, abychom mohli vidět na větší vzdálenost a tím měli výhodu před predátory. Nakonec nás naše zvědavost a vynalézavost vedla k používání nástrojů a zjistili jsme díky ní výhody ohně a skupiny. Ano, člověk je jako ostatní primáti tvorem společenským. V množství je totiž síla, více očí více vidí, více rukou toho více svede a také je u hierarchicky založené skupiny daleko větší možnost naučit se od svých rodičů, ale právě že nejen od nich, spoustu návyků, které byly k přežití nezbytné a užitečné. Život ve skupině, jak můžeme sledovat u dnešních primátů, byl a je užitečný také k tomu, že se skupina musí naučit spolupracovat, kooperovat a tím získat výhodu oproti ostatním. Tato spolupráce u prapředků lidí vedla k vyvinutí dorozumívacího prostředku, řeči. Proč však vzpomínám tuto všem známou historii lidí? Myslím si totiž, že tyto prapůvodní aspekty života člověka zůstávají, i když možná v trochu změněné formě, dodnes. Člověk se stále potřebuje sdružovat, být v interakci s ostatními lidmi a aktivně se zapojovat na obměňování a tvorbu svého nejbližšího okolí. Někde jsem četl, kolik člověk denně v průměru vysloví slov. Už si ten počet přesně nepamatuji, ale vím, že to bylo několik tisíc a že mě to přišlo jako velice mnoho, ale při troše zamyšlení se nad tímto výsledkem, jsem musel uznat, že je to možné. V průměru samozřejmě více hovoří ženy, muži často mají radši ticho, ale i pro muže je společenský kontakt a interakce s ostatními lidmi velice důležitá. Všeobecně člověku pomáhá ve zdokonalování své osoby, jeho sociálního života a pohledu na svět. Díky interakci člověk nezakrňuje a neustále se vyvíjí už odjakživa. Za pomoci řeči a později i písma člověk zaznamenává své už zjištěné objevy a skutečnosti a díky tomu se nabyté vědomosti neztrácí smrtí jedince, ale přetrvávají dál pro celou společnost.

V poslední době je ale lidská společnost zaměřená přednostně na materiální hodnoty. Lidská přátelství, mezilidské i partnerské vztahy v dnešní době často padají za oběť konzumnímu a velice hektickému životu, který vedeme. Neustálá mediální masáž, ve které vidíme, že úspěšný a šťastný může člověk být pouze tehdy, když je bohatý a štíhlý, nás všeobecně přesvědčila, že je tomu skutečně tak. Lidé, kteří nezapadají do této škatulky, jsou odstrkováni a svým vybočováním od normy jsou dávání za příklad špatného života. Není výjimkou, že se mladí lidé smějí, pokud jim starší

generace vypráví o dobrodružstvích, která kdysi zažili na letních, třeba i pionýrských táborech nebo v klubovnách, kde se setkávali se svými přáteli, se kterými je spojovala láska pro stejnou věc. Jako dlouholetý vedoucí na letních táborech všech možných typů mám možnost přímo sledovat, jak se za patnáct let, co se této činnosti věnuji, změnilo smýšlení dětí, to jest naší budoucí generace. Jakákoliv činnost v přírodě jim přijde velice obtížná a pro ně otravná, stejně jako tvůrčí činnost nebo snaha o vlastní angažovanost a iniciativu je přede všemi stále více zesměšňována. Vinu za toto nese všichni. V dnešním způsobu života, který vedeme my, dospělí, totiž naše děti vidí vzor. A pokud vedeme život pouze za účelem výdělku peněz nebo většího osobního uspokojení v práci, často na úkor vlastní rodiny, nemůžeme čekat od vlastních potomků nic jiného. Tím, že budou děti sedět u televizorů nebo počítačů po celé dny, zabíjíme jejich tvůrčího ducha v jeho zárodku a jednou nám to naše děti možná vyčtou.

Nejsem samozřejmě první, ale ani poslední, kdo se zamýšlí nad tímto tématem, který vám možná přijde trochu offtopic³⁷, ale já si myslím, že právě to, že se někdo zamyslel nad těmito otázkami, dalo vzniknout zábavě, která v dnešní často, snad smím použít skvělého termínu mého oblíbeného autora Bohumila Hrabala, „příliš hlučné samotá“, umožňuje všem lidem, kteří mají zájem o setkávání se s přáteli a poznávání se s novými lidmi, o uspokojení jejich tužeb. Takovýchto lidí není málo a netvrdím, že samota či pocit nepochopení je jediným nebo snad nejčastějším důvodem, proč lidé stále více vstupují do herních komunit, ale určitě je jedním z těch nejzákladnějších. Moci se uvolnit alespoň na těch několik hodin, v některých případech i dní a chovat se tak, jak si sami přejí a ne jak si přejí ostatní, aby se chovali. Samozřejmě to neznamena, že si mohou dělat, co chtějí, ale vše co dělají, dělají naprosto dobrovolně a nejsou nikým, ani společností, nuceni to dělat. Pohybují se ve společnosti stejně nebo podobně smýšlejících lidí a mohou s nimi nezávazně hovořit o čemkoliv. Tato, možná to někomu bude připadat jako drobnost, je v dnešní době velice nedostatkovým zbožím. Byl jsem proto velice rád, když jsem na setkání, které probíhalo po odehrání příběhu na „dřevárně“ na kterou jsem byl jednou společností larpu pozván, viděl malé děti, jak sedí a se zatajeným dechem poslouchají vyprávění

³⁷ V překladu asi nejvhodněji „nesouvisející s tématem“

pána oblečeného v zelené vestě a s růžky na hlavě. Tento pán, který by mohl být jejich dědečkem a o kterém jsem věděl, že je v civilním životě strojní inženýr, jim vyprávěl příběhy spíš vymyšlené než pravdivé, ale to nebylo důležité. Tady byl faunem a měl svou rodinu. Svou skutečnou rodinu, jak jsem později zjistil, neviděl už léta. Larp mu dal to, co mu scházelo ve skutečném světě a ještě mnohem víc. Dal mu opět pocit, že o něj někdo stojí, že je platným členem společnosti a vůbec není důležité, že je tato společnost pouze fiktivní, poněvadž lidé, kteří se společně pravidelně setkávají, jsou skuteční a skutečné jsou i jejich bolesti a strasti, na které hraním různých „Her na hrdiny“ mohou zapomenout nebo je úplně vymazat.

Dalším častým důvodem je nadmíra volného času. Až do poloviny dvacátého století lidé neměli příliš takového času, který by si mohli organizovat sami. Do konce devatenáctého století bylo zvykem, že děti sotva šestileté, musely chodit do práce od rána až do večera. Teprve od druhé poloviny devatenáctého století byla pracovní doba upravena na maximálně dvanáct hodin denně pro děti do dvanácti let. Dříve to bylo ještě více. Dokonce ani na počátku dvacátého století děti ani dospělí neměli příliš volného času. Toto se do určité míry změnilo po druhé světové válce, díky značné industrializaci a robotizaci výroby, kdy člověk už nemusel pracovat tak dlouho a tvrdě, protože spoustu práce za něj vykonal stroj, robot (jak ho nazval krásným termínem Josef Čapek). Lidé přestali mít například jen jeden volný den v týdnu, ale začaly být volné dva dny. Také pracovní doba se zkrátila a tím vznikl prostor pro čas, ve kterém si může člověk oddychnout a věnovat se svým zájmům a koníčkům. U některých lidí nadmíra tohoto času vedla k vytvoření volnoaktivitní zábavy, kterou nazýváme „Hrami na hrdiny“.

V těchto hrách může člověk zažívat příběhy, které lidé vždy obdivovali, příběhy ve kterých se rozhodovalo, většinou v závěrečné epické bitvě, o bytí a nebytí celé společnosti. V takovém světě a v takové době vznikaly příběhy lidí, ze kterých se stali hrdinové a které můžeme, například jako Achillea³⁸, Hektora³⁹ nebo např. Spartaka⁴⁰, obdivovat již po tisíce let. Ne každá doba však umožňuje vzniku tako-

³⁸ Mýtický hrdina starověkého Řecka, který byl polobohem a proslavil se svými vítězstvími v Trojské válce, mimo jiné zabitím Hektora

³⁹ Nejsilnější bojovník a vrchní velitel trojských vojsk, padl v boji s Achilleem

⁴⁰ Otok a gladiátor, který se vzepřel tyranii Říma a vedl velké, neúspěšné povstání proti říši

vých hrdinů ve skutečnosti, a v podstatě můžeme a měli bychom být rádi, protože se většinou jednalo o doby válečné, kdy se jeden postavil druhému v boji kvůli přání svého krále nebo bojoval za svobodu. Tohle všechno už dnes naštěstí nemusíme, ale pravdou je, že lidé vždy potřebovali a potřebují někoho obdivovat a pokud nikdo hodný obdivu ve skutečnosti neexistuje, lidé si ho prostě vytvoří sami. Ve „Hrách na hrdiny“ je toto rozvedení promyšleno do dokonalosti, kdy si hráč svého hrdinu může hrát sám v prostředí, ve kterém mu reálně nic nehrozí, ale kde případné úspěchy, ale i neúspěchy vnímají ostatní členové herní komunity a vytváří si tím na hráče názor i v realitě. Často se tedy může stát, že hráč, kterému jde hraní dané hry dobře, se stane vzorem a obdivovaným hrdinou své hráčské komunity. To je také jeden z důvodů, proč mají lidé zájem o vstup do herní komunity. Je totiž přirozeností lidí odnepaměti chtít vyčnívat z řady a být obdivován masou nebo naopak být masa, která má koho obdivovat.

4.2 PROCES VSTUPU OSOBY DO KOMUNITY

Požadavky na vstup do herní komunity se samozřejmě více či méně liší podle druhu hrané hry. Například online “Hry na hrdiny” často shánějí své budoucí spoluhráče přes své oficiální internetové stránky, kde vyzdvihují výhody členství ve své skupině a kde nabízejí například i množstevní slevy při registraci k jejich skupině. Ovšem mají také různé podmínky. Většinou sami uvádějí, že není těžké se k nim jako hráč dostat, většinou stačí vyplnit formulář, ale je daleko těžší u nich zůstat. Při hře v klanu je totiž prioritou práce ve skupině, dále respektování velení a celkové hierarchie klanu, toto mají všechny druhy “Her na hrdiny” společné. Dále je povinnost hráčů v rámci klanu i mimo něj dodržovat zásady slušného chování a fair play. Také mají zájemci o účast v online klanu povinnost minimálně jednou denně navštívit klanový web a především klanové fórum kvůli novinkám a klanovým akcím⁴¹. Při online hraní je také základní podmínkou platit poplatky za hraní online hry, protože jinak samozřejmě nebudete ke hraní vůbec připuštěni a hraní pro vás končí.

⁴¹Například tato stránka: [Internet, MoravianLarp, Připravované akce, http://moravianlarp.eu/pripravovane-akce-2013/](http://moravianlarp.eu/pripravovane-akce-2013/)

U airsoftu a paintballu je mimo pravidel fair play a slušného chování základním kritériem při náboru nových uchazečů jejich fyzická kondice. Tým, který má mužstvo v dokonalé fyzické kondici, má schopného velitele i ostatní členy týmu a zvládá dokonale herní strategii, taktiku a komunikaci hráčů mezi sebou, má oproti ostatním mužstvům velkou výhodu. Není proto výjimkou, když se při výběru nových členů do nejlepších skupin užívá výcvikových táborů, kde se může zdokonalovat fyzická kondice možných nových členů a vylepšuje se taktická dovednost zájemců o vstup do týmu. Na konci takového výcvikového kempu se vyberou nejlepší a nejvhodnější uchazeči do týmu. Tím, že uchazeč prošel výběrovým řízením, však ještě není vše splněno. Zájemce se sice dostal do svého vysněného týmu, ale to ještě neznamená, že v něm také zůstane. Záleží to nejen na jeho výsledcích v airsoftových nebo paintballových bitvách, ale i na tom, jak spolupracuje s týmem v ostatních aktivitách s airsoftem spojených jako je organizování dalších akcí, jejich příprava atd. Teprve když se zájemce prokáže být dobrým týmovým hráčem, je přijat do herní komunity daného týmu.

U stolních “Her na hrdiny” je vstup do komunity poměrně jednoduchý. Z vlastní zkušenosti vím, že se stačí přihlásit na nějakou internetovou stránku dané hry⁴², kde se po nutné registraci zapojím do diskuzního fóra. Na tomto diskuzním fóru potom zájemce požádá, zda by se mohl zúčastnit nějaké stolní hry, pokud možno v jeho bližším okolí a ostatní přispěvatelé na diskuzním vláknu mu doporučí herní skupiny, které se nacházejí v jeho okolí. Pak už stačí jen danou skupinu kontaktovat a v drtivé většině případů není problém se takové hry zúčastnit. Základním kritériem je ovšem znalost pravidel těchto her. Takže když jsem já požádal jednu hráčskou skupinu z mého města, zda bych se mohl připojit do jejich herní komunity, bylo mi doporučeno, abych si předtím nastudoval pravidla hry. Když jsem to učinil, už mi nic nebránilo v tom, zúčastnit se jedné stolní “Hry na hrdiny”.

Pokud se zájemce rozhodl pro hraní larpu, je jeho základní krok podobný jako u předchozích “Her na hrdiny”. Nejprve si na internetu najde skupinu, která se této aktivitě věnuje a je jeho bydliště pokud možno co nejbližší⁴³. Dále si zjistí, jakým

⁴² Například tato stránka: <http://www.dracidoupe.cz/index.php?rub=faq&skin=dark>

⁴³ Internet, <http://korh.cz/forum> (zde po registraci je možné se přihlásit ke stávajícím členům)

druhem larpu se daná skupina zabývá a pokud mu daný druh nevyhovuje, musí hledat dál. Když hráč najde skupinu hráčů larpu, která mu vyhovuje nejvíce, má možnost se přihlásit na oficiální stránky této skupiny a zažádat o možnost zúčastnit se nejbližšího setkání buď na “dřevárně” nebo třeba na nejbližší oficiální akci. Hráči larpu jsou známí tím, že nemají příliš rádi veřejnost na svých setkáních s hraním příběhů a bitvami, ale při náboru nových členů je nezúčastněné pozorování povoleno. Pokud případného zájemce hraní zaujme, najde si v přestávce mezi hraním vedoucího skupiny, se kterým promluví o svém zájmu připojit se ke skupině. Většina “výběrových pohovorů” se koná po odehrání příběhu např. v restauraci, kam se hráči larpu po odehrání příběhu odebírají. Zde je uchazeč dotazován na důvody, které ho vedou k tomu, že chce hrát larp a na to, jakou má představu o tom, jak to ve skupině funguje. Tento prvotní pohovor je důležitější, než by se mohlo zdát. Larp je ještě více než ostatní skupinové “Hry na hrdiny” spojen s organizací a hierarchií herní skupiny. Je proto velice důležité vybírat takové členy, kteří se do dané skupiny hodí a naopak vyčleňovat takové, kteří by svým působením ve skupině mohli této skupině uškodit. K tomuto je potřeba určitého psychologického talentu vedoucího skupiny, který s pomocí ostatních ve skupině rozhoduje o přijetí či nepřijetí zájemce. Pokud je zájemce úspěšně přijat, je to podobně jako u airsoftu jen na zkušební období, ve kterém se plně projeví, zda má sám uchazeč opravdu zájem o to ve skupině zůstat, zda hraní larpu naplnilo jeho očekávání či nikoliv a také naopak, zda je skutečně platným členem skupiny, což není ani tak o jeho individuálně dosahovaných výsledcích ve skupině, ale o jeho interakci s ostatními, o jeho komunikaci ve skupině, a také o tom, zda je hráč schopný a ochotný investovat do hraní larpu nemalé množství úsilí, času a někdy i peněz. Peníze jsou u hraní larpu využívány na výrobu kostýmů a zbraní, a občas jsou kostýmy hráčů opravdu nákladné. Další peníze jsou samozřejmě na případné objednání restaurace, ve které se bude konat poherní posezení a také na dopravu na místa konání larpů, která jsou po celé republice i mimo ni. Pokud uchazeč projeví zájem o všechny věci spojené s larpem a bude akceptovat danou hierarchii ve skupině, stává se plnohodnotným členem herní skupiny.

Jelikož, jak už bylo výše zmíněno, je základním kritériem všech „Her na hrdiny“ skupinovitost, je velice důležitá komunikace ve skupině, dále také celkové vztahy ve skupině a tím daná nálada v ní. Členové těchto herních uskupení musí být komunikativní, chtít nejen pro sebe, ale i pro skupinu jako celek dosahování co nejlepších

výsledků, někdy i na úkor svých vlastních individuálních cílů. Všem členům takového skupin se za odměnu dostává možnosti prožívat svá dobrodružství, úspěchy i neúspěchy s podobně naladěnými lidmi a při hraní si nenásilnou formou vštěpovat základní principy chování a jednání, která jsou oceňována ve skupině, ale při důkladnějším sledování a pozorování chování jedinců v herní komunitě, se jedná o vštěpování si základních norem chování ve společnosti vůbec. Hraní „Her na hrdiny“ tímto učením se od ostatních zkušenějších členů skupiny, učí ostatní členy týmu sociálnímu životu, zvyšuje jejich sociální inteligenci a rétorické a komunikativní schopnosti a v neposlední řadě je učí nesobeckosti a sounáležitosti, kdy se mění priority jedinců a skupinový cíl dostává přednost před uskutečňováním svých vlastních cílů, někdy za každou cenu. Toto vše jsou vlastnosti, které dnes hlavně mladým lidem chybí, ale které jsou stále žádány a hráčům těchto her tedy dává jejich ovládání nemalou výhodu v jejich civilním životě. Dalo by se to nazvat výchova hrou, už dříve řekl člověk daleko povolanější, než jsem já, že škola by měla být hrou (Jan Amos Komenský...)⁴⁴ Některé státy Evropy už zjistily a pochopily, že takovéto nenásilné výchovy se dá využít i při výuce a výsledky takového učení hrou jsou opravdu skvělé.

4. 3 SPOLUPRÁCE ČLENŮ VE SKUPINĚ, HIERARCHIE, NORMY A PRAVIDLA VE SKUPINĚ

Každá skupina, pokud chce být funkční a v tom co provádí efektivní, musí být vysoce organizovaná a nemělo by v ní chybět určité hierarchické rozdělení. Herní komunita v tomto není výjimkou. Nemusí se vždy jednat o hodnostní rozdělení ve skupině, jako tomu například bývá na vojně nebo u „Her na hrdiny“ jako jsou airsoft nebo v menší míře i paintball, ale vždy musí být, třeba i volnějším formou, určeno vedení skupiny, které by se mělo skládat z nejzkušenějších členů skupiny, kteří mohou nebo nemusí svá případná rozhodnutí konzultovat s ostatními členy družstva. Aby byla skupina skutečně dobře vedena a aby vše fungovalo tak, jak má, je potřeba

⁴⁴ Toto se slučuje s názory v publikaci: Hanuš R., Chytilová L. Zážitkové pedagogické učení, Praha: Grada (2009)

všechny členy skupiny motivovat. Nejdůležitější motivací pro člověka už od nepaměti je možné zviditelní se v rámci skupiny. Tohoto se dá dosáhnout tím, že je člověk opravdu dobrý v tom co dělá, že je lepší než ostatní a je proto brán jako pozitivní vzor pro všechny ostatní. Dalším důležitým aspektem k tomu, aby se člověk stal pro skupinu platným až skoro nenahraditelným je zkušenost, kterou od něj mohou ostatní členové skupiny přebírat a tím zdokonalovat skupinu jako celek. Aby se člověk stal zkušeným a dobrým v tom co dělá, je potřeba trénink, spousta odříkání a stoprocentní se věnování tomu, v čem chce vyniknout. Také by měl být od přírody vůdčí typ, kterého nemají ostatní členové skupiny problém poslechnout. Dále by měl umět naslouchat ostatním, vycítit případný problém ve skupině a vyřešit ho, než se rozhoří naplno. Takovýto člověk je poté jasným adeptem na to, aby se stal vedoucím skupiny. Velice často je takový lídr přirovnáván k vychovateli, který se musí neustále starat o své svěřence a na němž hlavně záleží, jak bude celá skupina fungovat. Tato silná osobnost tím, jak se chová a jak jedná, ovlivňuje také chování ostatních ve skupině a tím dává celé skupině vlastní ráz. Samozřejmě u „Her na hrdiny“ nehrozí, že by se takovéto, byť sebelepší vedení, mohlo stát diktaturou. Všechny takovéto hry jsou založeny na dobrovolnosti a nikdo nikoho nenutí poslouchat stále jednu osobu, která si bude určovat nárok na vedení. Hráčské komunity si proto své velitele, lídry, volí jen na určitou dobu a pomocí naprosto svobodných voleb se po určitém období dosazují vedoucí noví. Neplatí také, že by o všech aktivitách skupiny rozhodoval její určený lídr sám. V podstatě jen navrhuje možná řešení problémů nebo nabádá ostatní členy svého družstva k jednání, které je ve skupině žádané. Na toto vše se musí vždy najít čas. Například u larpů se organizační záležitosti skupiny řeší na posezeních, které se konají po skončení akcí v některé s restaurací nebo třeba jen u ohně v lese, takových moderních, alternativních klubovnách, kde všichni členové skupiny mají možnost se vyjádřit k řešení případných problémů skupiny nebo se prostě spolupodílejí na dalším běžném chodu skupiny, včetně jejich dalších aktivit. Takovéto jednání učí všechny přítomné členy k odpovědnosti za to, co se skupinou dále bude. Také učí mladší generaci schopnosti poslouchat starší, zkušenější členy společenství a pochopit výhodu takovéto schopnosti, která se dá využít i v civilním životě a která umožní člověku stát se dokonalejším. To samé ovšem samozřejmě platí i opačně a i relativně starý a zkušený člověk může zjistit, že jeho názor nemusí být vždy a stoprocentně ten nejlepší a že je někdy lepší si poslechnout názory mladých, kteří

mají na danou věc třeba ještě životem nezkreslený názor, který se nakonec ukáže jako vhodnější. Takovéto jednání ve skupině je nedocenitelným zdrojem inspirace pro sociální pedagogiku, neboť všechny aktéry takovéto debaty připravuje na to, co potřebují ve svém vlastním životě a to nejen ty mladé, kteří díky takovéto interakci se staršími a zkušenějšími sami získávají potřebné zkušenosti do života, ale jsou neméně důležité pro třeba i tu nejstarší generaci, která si díky vlastnímu aktivnímu zapojování se do chodu skupiny nepřipadá zbytečná a odstrkovaná, jak tomu v dnešní společnosti často bohužel je. Jak řekl můj děda, s každým starým člověkem který zemře, odejde spousta vědomostí. Já si toto ponaučení pamatuji už spoustu let a je dobře, že díky hraní „Her na hrdiny“ je toto zjištění umožněno i spoustě mladých lidí, kteří se jinak v normální společnosti situacím, kdy by měli být ve společnosti o několik generací starších lidí, brání. To, co nezvládá moderní společnost v masovém měřítku, totiž výchovu mládeže, zvládá fenomén poslední doby, „Hry na hrdiny“, ve své herní komunitě skvěle. Nestane se, aby mladší neuvolnil místo staršímu, aby si neposlechl jeho výtku a naopak i starší se učí úctě k mladým lidem, kteří jim dokážou předvést, že nejsou jen neschopnou masou, která poslouchá diktát masmédií, ale jsou opravdovou plnohodnotnou, kreativní a schopnou nastupující generací, která jednou bude určovat budoucnost nás všech.

Pochvala a vyzdvihování v rámci skupiny je pozitivní motiv, ale neméně důležitá a výchovná pro fungování skupiny je možnost potrestání člena skupiny za nedodržování daných norem ve skupině. Ve „Hrách na hrdiny“ fungují pravidla, u kterých je vyžadováno jejich dodržování. Pokud hráč nebude dodržovat daná pravidla a normy skupiny, lze přistoupit k potrestání hráče, například formou vyloučení hráče z herní skupiny.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5. PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části své bakalářské práce jsem se zaměřil na snahu, zúčastnit se osobně co nejvíce akcí pořádaných hráči „Her na hrdiny“. Prvotní kontakt s komunitou jsem řešil přes internetové odkazy, kde jsem se přihlásil jako přispívatel do diskuzního fóra dané skupiny a požádal jsem, zda bych se mohl přijít podívat na nejbližší oficiální akci pořádanou členy skupiny s tím, že zpracovávám bakalářskou práci na toto téma. Odpovědi herních komunit byly vesměs velice pozitivní, kdy samotní hráči byli zvědaví, co za výsledek vzejde z mého výzkumu v jejich řadách. Drtivá většina mého výzkumu v terénu se konala v době letních prázdnin, kdy se takovýchto akcí koná nejvíce.

Nejdříve jsem nastoupil na tři dny do výcvikového kempu pro přijetí do airsoftového týmu. Poté jsem se zúčastnil několika bitev, které tým organizoval. Při mém pobytu ve výcvikovém středisku jsem zkoumal, jaké vlastnosti hráčů jsou žádány, jaké vyzdvihovány a jaké naopak zavrhovány a potlačovány. Stejně jako u ostatních typů her na hrdiny jsem udělal rozhovor s nejkoušenějšími i začínajícími hráči této hry a všem jsem rozdál mnou vytvořený dotazník. Několik bitev jsem navštívil i v rámci paintballu, hlavně z důvodu možnosti přímého pozorování a také možnosti rozhovorů s přímými účastníky tohoto druhu volnoaktivní zábavy.

Stejnou možnost pozorování jednotlivých členů herní komunity, jsem také dostal při hraní stolní hry Dračí doupě, ve které jsem našel značné zalíbení a hraní této úžasné stolní „Hry na hrdiny“ se věnuji doposud a z dřívějších objektů mého výzkumu se stali mí dobří přátelé. Tento druh „Her na hrdiny“ je asi nejkomornějším, kdy hraní dané hry se věnuje pouze velice omezené množství osob, takže v tomto případě jsem nerozdával dotazníky s otázkami, ale pouze jsem udělal se všemi aktéry hry, které jsem se zúčastnil, rozhovor.

Pokud se týče online hraní, tak jsem požádal kolegu z práce, který je aktivním hráčem, dokonce zakladatelem jedné herní skupiny online „Hry na hrdiny“ War of Warcraft o možnost zkoumání vlivu hraní tohoto typu „Her na hrdiny“ na člověka. Tento kolega mě seznámil se zbývajícími členy jeho skupiny a časem jsem se zúčastnil jednoho reálného setkání těchto hráčů jeho skupiny, kteří byli z celé České republiky. Toto setkání spoluhráčů online hraní v reálu se koná jednou až dvakrát do roka a pro mě se na něm vyskytla možnost zpovídat některé hráče online hraní a také

k rozdáni dotazníků k vyplnění.

Nejvíce času a úsilí jsem ovšem věnoval zkoumání hráčů jiné „Hry na hrdiny“, larpu. Zkoumal jsem příčiny a důvody, které vedou hráče k hraní, také jsem se pomocí rozhovorů i dotazníků pokusil zjistit, zda vůbec a pokud ano, tak nakolik hraní larpu ovlivňuje jeho aktéry i v jejich civilním životě, zda se jedná o pozitivní nebo negativní ovlivňování a zda se dá využít principů využívaných v herním světě i ve světě reálném, potažmo zda se v „Hrách na hrdiny“ nachází takové vzorce chování, které by se mohly a měly používat i v běžné společnosti nebo dokonce jako jedna z metod výuky ve školách. Velmi jsem se také u všech typů „Her na hrdiny“ zajímal o to, jaké skupiny lidí se hraní těchto her věnují. Zda jsou z podobného nebo naprosto rozdílného prostředí, zda převládá u hraní her mužské nebo ženské pohlaví, jaké věkové kategorie se hraní věnují apod. Svým delším pobytem v herní skupině jsem také mohl zjišťovat, jaké formy hierarchie a případné nerovnosti mezi členy vznikají, jaké hodnoty jsou ceněny a naopak jaké prohřešky jsou postihovány.

5.1 OBSAHOVÁ ANALÝZA DOSTUPNÉ LITERATURY A JINÝCH PÍSEMNÝCH ZDROJŮ

Fenomén hraní na hrdiny je poměrně novodobou záležitostí, takže neexistuje příliš mnoho klasických písemných zdrojů, ze kterých bych mohl čerpat nějaké informace. Navíc se tato volnoaktivní činnost neustále vyvíjí a ani hráči, kteří se jí aktivně věnují, se příliš často nepouštějí do definování „Her na hrdiny“ pomocí jediné určité definice. Ve skutečnosti jsem se tedy daleko více věnoval vlastnímu pozorování a pomocí rozhovorů a dotazníků a za pomoci využívání zkušeností, které získali ostatní hráči „Her na hrdiny“ v praxi, jsem se pokusil vytvořit si vlastní názor na chování jednotlivců i skupin z tohoto prostředí

Písemných zdrojů je, jak už jsem zmiňoval málo, ale existují. Většina z nich je v angličtině, kterou do určité míry ovládám, ale občas bylo potřeba využít překladáč. I přes tyto komplikace jsem se četbou těchto knih dozvěděl spoustu zajímavých in-

formací.

Díky knize *Pervasive games: Theory and design*⁴⁵ jsem měl možnost zjistit něco o historii larpů ve světě, kdy v knize autor hned na začátku konstatuje, že člověk hrává spoustu druhů her, které se odehrávají v privátním prostředí, ale i na veřejném prostranství a které kombinují hru s realitou. Například se zmiňuje o druzích larpů, kdy se při hraní využívá civilistů, jsou to druhy larpů, které se hrávají na veřejně přístupných místech, jako jsou restaurace, ulice atd. Autor se v knize zabývá oddělením skutečnosti od fikce v těchto hrách a seřazuje podobnosti, ale i rozdílnosti mezi jednotlivými druhy těchto her. Kniha obsahuje spoustu popisů her a esejí od třinácti dalších přispěvatelů. Zabývá se každým aspektem činnosti při vytváření i hraní larpu, jako je historie, design, etika, možnostmi hry v dnešní kultuře apod. Tomu, kdo si to bude přát, kniha nabízí spousty případových studií, ve kterých rozebírá úspěchy i neúspěchy „Her na hrdiny“ od nejhlubší minulosti tohoto hraní, až po přítomnost. Kniha je psána encyklopedicky a je tedy možné knihu spíše procházet v případě potřeby i pro inspiraci libovolným způsobem, než ji číst od začátku do konce. Asi nejdůležitější kapitolou z mého pohledu byla ta, která se zabývala etikou při hraní. Zda je například etické hrát s lidmi, kteří netuší, že jsou součástí „Hry na hrdiny“, zde opět kniha čerpá z historie, kdy zmiňuje upírské pochody z Osla v roce 1995, kdy byli nezúčastnění lidé vyděšeni natolik, že proti domnělým upírům dokonce zavolali policii, která do účastníků pochodu málem začala střílet. Autoři v této knize neposkytují konečné řešení takových problémů, to asi nejde, ale ukazují možnou cestu, kterou by se moderní larp mohl ubírat, aby se vyhnul věcem, které se nepovedly v minulosti, a které by se mohly pokazit i v budoucnosti. Případům chování lidí při hraní „Her na hrdiny“, které byly eticky chybné nebo nevhodné a které k pravému hraní nepatří.

Při studiu literatury použité při psaní této bakalářské práce jsem se také mimo jiné dozvěděl daleko více o vlastním vývoji her. Například v knize *Game industry*⁴⁶: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu, ve které se píše o dnes všudypřítomném hraní her na mobilních telefonech a jiných mobilních zařízeních, jsem

⁴⁵ *Pervasive Games: Theory and Design.*: Morgan Kaufmann Publishers, 2009

⁴⁶ Kolektiv autorů *Game industry*, Praha: D.A.M.O. (2011)

se dozvěděl o tom, jak reagují herní návrháři na opravdu velký nárůst mobilních komunikací a bezdrátových technologií, které mohou ze hry vytvořit potenciální celosvětovou síť hracích prostorů. Zabývá se tématem, že hry nyní mohou být navrženy tak, aby se daly hrát ve veřejných prostorech, jako jsou ulice, konference, muzea a další netradiční místa. Toto je výzva pro herní návrháře, kteří nyní při tvorbě hry musí porozumět světu jako médiu, jeho výzvám a výhodám. Tato kniha ukazuje, jak změnit tvář hry, to znamená, kdo hraje, kdy a kde, co dělá tyto hry přesvědčivé, jak jsou vyrobeny a kým. Teoretikům poskytuje pevné teoretické, filosofické a estetické základy jejich vzorů. Také se zabývá historií i nejnovějšími trendy ve vývoji her. Tuto knihu jsem si přečetl z toho důvodu, že sám nejsem příliš velkým zastáncem online hraní, které mi dříve přišlo jako ztráta času a chtěl jsem si objasnit, co dělá hraní počítačových her pro společnost tak zajímavým. Díky přečtení této knihy jsem pochopil, že pro celý vývojářský tým je to, aby byla hra zajímavá pro co největší okruh lidí, tím nejdůležitějším na celé tvorbě. Také, že vytvoření takové hry je velice komplikované a obtížné, že se musí zkoordinovat všechny složky vývojářského týmu od teorie přes konstrukci až po marketing hry, a teprve pokud tohle vše funguje, je možné, že se hra stane úspěšnou.

Další knihou, ze které jsem čerpal inspiraci zase z úplně jiné stránky, byla kniha Dones oheň a zvítězíš⁴⁷, což je vlastně soubor původních reportáží redaktorů časopisu Mladý svět z víkendových a prázdninových her v přírodě. V tomto svazku jsou krásně popsány druhy her, které by se daly nazvat prázdninovými, táborovými, ale některé z nich už jsou zaměřeny daleko více kreativně, což odpovídá spíše popisu „Her na hrdiny“. Jsou v nich obsaženy některé prvky těchto her a dá se tedy říct, že kniha je o prvních náznacích hraní „Her na hrdiny“ u nás už na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let minulého století, kdy s tím mladí redaktoři začali. Dodnes se udržování tohoto zvyku stále pod názvem Dones oheň a zvítězíš, ve kterém je prioritou pobyt v přírodě s hraním her věnuje několik institucí, z nichž nejvýznamnější je asi Prázdninová škola Lipnice, která podobné pobyty organizuje jednou i vícekrát do

⁴⁷ Šálek, Z. a kol. Dones oheň a zvítězíš, Praha: Mladá fronta: (1983)

roka, vždy s velkým úspěchem.

Další publikace, jež jsem využil, byly odborného rázu jako například Úvod do metodologie psychologického výzkumu⁴⁸, ve které autor charakterizuje dnešní chápání vědy, metody dnešní vědy, psychologické teorie a modely a také se věnuje metodám získávání empirických dat a jejich interpretaci. Další publikace, Zážitkové pedagogické učení⁴⁹ se skvělým způsobem věnuje zážitkové pedagogice. Do tvorby této publikace se zapojila spousta renomovaných autorů, kteří formou vlastní zkušenosti s výchovou v přírodě reflektují nejlepší koncept této výchovy a objasňují pojmy, jako jsou projektování takovýchto her, dramaturgie, vlastní hraní takovýchto her, kdy je často vzpomínána už výše zmiňovaná Prázdninová škola Lipnice. V publikaci jsou také využity praktické příklady z pobytů v přírodě spojené s hraním her i dalších projektů realizovaných v přírodním prostředí. Publikace Základy sociální pedagogiky⁵⁰ mi zase byla užitečná v tom, že jsem díky ní mohl studovat problematiku sociálního prostředí hlavně ve školách a jiných výchovných institucích. Díky informacím z této publikace spojeným s vlastním pozorováním při pobytu třídy z prvního stupně základní školy v přírodě, které jsem byl díky obrovské vstřícnosti učitele této třídy i jeho žáků osobně přítomen, jsem tyto možnosti mohl porovnat s možnostmi, které se oproti této „klasické výchově“, nabízejí při výchově v přírodním prostředí a pomocí hry. Například jaké jsou výhody či nevýhody při komunikaci učitele s žáky v klasickém školním prostředí proti komunikaci s žáky při pobytu v přírodě, jaký vliv to má na chování a prožívání dětí i učitele a v neposlední řadě, jaké výsledky by mohlo přinést dlouhodobější využívání výchovy a zážitkového učení v přírodě na žáky.

Velice důležitou pomůckou mi při psaní mé bakalářské práce byl internet, díky kterému jsem mohl kontaktovat hráče z herních uskupení, dále zjišťovat místa konání dalších akcí, případně najít rady a pomoc od zkušenějších hráčů „Her na hrdiny“. Ve skutečnosti to byla často jediná možnost, jak zjistit odpověď na otázky, které jsem si při psaní této bakalářské práce kladl a na něž je problém najít odpověď v klasických písemných zdrojích. Také jsem mohl využít informací z publikací, které se nevydaly

⁴⁸ Ferjenčík J. Úvod do metodologie psychologického výzkumu, Praha: Portál (2000)

⁴⁹ Hanuš R., Chytilová L. Zážitkové pedagogické učení, Praha: Grada (2009)

⁵⁰ Kraus B. Základy sociální pedagogiky, Praha: Portál (2008)

v klasickém knižním vydání, ale pouze jako online knihy ke stažení. „Hrám na hrdiny“ se totiž velice často věnují velice moderní lidé, ale hlavně lidé, kteří milují a respektují přírodu a kteří například klasické „papírové“ knihy příliš neuznávají a dávají přednost humánnějšímu a citlivějšímu přístupu vůči přírodě i při publikaci svých knih, které tedy nepovažují za důležité rozšiřovat nám ostatním běžným způsobem, ale pouze elektronicky⁵¹.

Při tvorbě mé bakalářské práce jsem nemohl příliš často využít přímých citací z knih nebo publikací, poněvadž většinou nesouvisely přímo s tématem, které jsem chtěl popsat, spíše mi velkou měrou pomohly pochopit a upřesnit spoustu názorů a informací nutných k dokončení této práce. To je jeden z důvodů, proč nemám častěji uveden přesný odkaz na stránku v knize, kterou jsem využil ke zkvalitnění mé práce, ale kniha je uvedena jako celek, díky jehož nastudování jsem měl možnost sám problematiku lépe pochopit a popsat.

5.2 ETNOGRAFICKÝ VÝZKUM ZA VYUŽITÍ ZÚČASTNĚNÉHO POZOROVÁNÍ

Už od počátku vytváření mé bakalářské práce jsem věděl, že abych mohl vytvořit nějaké výzkumné otázky, které by dávaly mé práci smysl, musím se nějakou dobu pohybovat v prostředí, které mám zkoumat. Samozřejmě jsem už zhruba věděl

⁵¹ Jako internetové zdroje byly použity tyto:
Poláček Petr, World of Warcraft, http://cs.wikipedia.org/wiki/world_of_warcraft
Internet, Paintball, <http://cs.wikipedia.org/wiki/Paintball>
Internet, http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny
Internet, MMORPG, <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

Internet, <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>

ty otázky základní, na které jsem se chtěl zeptat, ale spoustu dalších jsem upravoval až po mém absolvování několika „Hry na hrdiny“ osobně. To znamená, že se tvorba výzkumných otázek odvíjela od samotného etnografického výzkumu a zúčastněného pozorování.

První „Hra na hrdiny“, které jsem se zúčastnil, byl airsoft, tedy přesněji řečeno airsoftový kemp znojmského asi nejsilnějšího airsoftového týmu URNA Znojmo. Tento kemp se konal ve dnech 8. – 10. 7. 2012 v areálu rekreačního střediska Borovina, v Podhradí nad Dyjí. Celý třídní kurz začal testováním naší fyzické zdatnosti, která byla prověřována dlouhými běhy, dále zápasy mezi sebou a také překonáváním překážkové dráhy, která se v tomto areálu nachází, další den pod dohledem instruktorů, z nichž někteří jsou skutečně zaměstnání u Zásahové jednotky PČR v Brně, jsme absolvovali lezecké disciplíny, jako je slaňování z mostu nebo překonávání přírodních překážek pomocí lan. Poslední den výcvikového kempu byl zaměřen na naši schopnost fungování ve skupině, ale také samostatného myšlení, našemu citu pro taktiku, strategii a komunikaci ve skupině a v neposlední řadě také na naše střelecké umění. Na konci posledního dne vybrali stávající členové ze dvanácti adeptů tři nové členy do svého týmu. I když by se mohlo na první pohled zdát, že tedy v tomto výcvikovém kempu se jedná vesměs pouze o fyzickou připravenost jedinců, není tomu tak docela. Každý večer, po splnění všech úkolů, se vždy našel čas posedět v malé restauraci, která se nachází ve stejném areálu a popovídat si o proběhlém dnu, jak ho hodnotíme mi adepti a jak naši instruktoři. Co by se dalo kde zlepšit a v čem jim přijdeme velice zdatní. Jak jsem se později dozvěděl od jednoho z instruktorů, tak si nás při tomto velice uvolněném rozhovoru také testovali a to v prostředí, kdy člověk není tak ve střehu a kdy na sebe dokáže prozradit takové skutečnosti, které by jinak nepřiznal. Nutno dodat, že výběrové řízení bylo dosti obtížné, byl jsem tedy opravdu šťastný, když jsem se mezi tři úspěšné kandidáty dostal a měl tedy možnost, zúčastnit se airsoftové bitvy jako člen jedné z neúspěšnějších skupin této „Hry na hrdiny“ v České republice. Při této bitvě jsem také rozdál několik dotazníků (16) a udělal rozhovor se zakládajícím členem airsoftového týmu URNA Znojmo, členem Zásahové jednotky Draci Brno, Alešem Protivínským.

Jako další, jsem navštívil tým Lions Znojmo, který se věnuje paintballovému hraní. Bylo to ve Znojmě, Oblekovicích, kde se nachází skvěle vybavené hřiště pro

sportovní paintball. Po domluvě se šéfem týmu jsem mohl rozdat dotazníky všem dvanácti účastníkům klání.

Velmi komorní záležitostí bylo mé hraní dalšího druhu „Her na hrdiny“, stolní verze hry Dračí doupe, které se konalo ve Znojmě, ve zdejším Domě Děti, pod záštitou tohoto domu dne 18. 7. 2012. Celého hraní se zúčastnilo deset hráčů včetně mě a svou účast ve hře jsem zúročil rozdáním devíti dotazníků a vyzpovídáním jednoho z členů herní skupiny Bc. Marka Nekuly, který mi sdělil několik zajímavých informací o této hře i hráčské komunitě této „Hry na hrdiny“.

Už od června 2012 jsem se také přihlásil na portál online hry World of Warcraft v rámci Znojemského družstva, které se jmenuje Dragonhard. Ve dnech 26. – 28. 7. 2012 se konalo přímé setkání členů tohoto mužstva v rekreačním areálu Pod Templštýnem u města Ivančice, které bylo velice příjemné a na kterém jsem opět rozdal dotazníky všem 18 členům mužstva a vyzpovídal jsem jejího zakládajícího člena a vůdce Martina Peřinku.

Nakonec jsem se ve dnech 1. – 5. 8. 2012 zúčastnil larpové „dřevárny“ na Tolkienovské téma nazvané Helmáč 2012: Zlomení prokletí, která se konala poblíž obce Rozkoš u Znojma. Tato larp „dřevárna“ je oblíbená v celé české, moravské i slovenské larpové komunitě hlavně díky tomu, že má účastník možnost si zabojovat na reálné hradbě, která je vyrobena z lešení. To je oproti většině klasických larp akcí dosti značné vylepšení a na svědomí ji mají organizátoři z uskupení BaaTor⁵² a občanského sdružení BaaTorské knížectví, kteří si dali tímto způsobem za cíl, oživit v některých směrech už dosti fádňící herní a bitevní prostředí některých českých larpů. Nutno dodat, že se jim to povedlo více než dobře. Dřevěná hradba, která se dá použít jako skvělý prostředek pro využití při hraní jak dobývacího scénáře, tak naopak při jejím hájení ale není jedinou inovací, se kterou byste se na larpovém shledání u břehu říčky Rokytne mohly setkat. Jako skvělé zpestření pro všechny jsou turnajová klání, která se konají během dvou dnů. Jako disciplíny byly lukostřelba, brutál v pískové aréně (což je speciální larp název pro řeckořímský zápas), dále souboje jednotlivců a trojic v souboji se zbraněmi na blízko, (ne nepodobné soubojům gladiátorů v aréně)

⁵²Internet, BaaTor, <http://baator.mysteria.cz>

a nejmasovějším turnajovým kláním, což byl tzv. DOMINATION, což bylo klání v rámci týmů u hradby. Z každé disciplíny byl pak určen vítěz nebo vítězové, kteří byly oceněni a získali v dané disciplíně titul šampióna Helmáče pro rok 2012. Každý večer, po skončení základního programu, totiž hraní scénáře měli účastníci a já s nimi zasednout k ohni (počasí nám naštěstí přálo a bylo velice příjemně) a zaposlouchat se do tónů středověké hudby od kapely Lucrecia Borgia a písničkáře Laega Mortemira.

Této larp akce se zúčastnilo úctyhodných 480 lidí, nebyl tedy pro mě problém rozdat dotazníky, které jsem měl připraveny, a bylo dobře, že jsem si jich nachystal více. Když jsem dotazníky doma sčítal, došel jsem k číslu třicet osm, v což jsem na začátku ani nedoufal. Na závěr jsem také udělal rozhovor s jedním z veteránů larp hraní v České republice, který se této volnoaktivní zábavě věnuje již 15 let, p. Ing. Ladislavem Salajkou a také konečně s příslušnicí něžného pohlaví, studentkou Soukromé vysoké školy ekonomické ve Znojmě, slečnou Nelou Veselou.

Každá z výše zmíněných „Her na hrdiny“ má svá specifika a rozdílnosti, ale doufám, že mou přítomností na těchto hrách osobně jsem měl možnost vypracovat ve svém dotazníku takovou sérii jednoduchých otázek, které vystihují mnou zvolenou problematiku u všech z nich a že budou správně sloužit jako sonda do těchto aktivit. Získávání individuálního subjektivního názoru na tuto problematiku od každého člena skupiny každé „Hry na hrdiny“, by bylo velice časově náročné a myslím si, že v mém případě i zbytečné. Pro zachování možnosti subjektivního, ale pokud možno erudovaného a platného individuálního názoru na problematiku, jsem volil formu rozhovoru pokud možno s těmi nejzkušenějšími hráči všech daných „Her na hrdiny“.

5.3 STANOVENÍ HYPOTÉZ A VYTVOŘENÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK

Hypotézy:

Při stanovování hypotéz bylo postupováno tak, aby se výzkumem podařilo od veřejnosti zjistit co nejpřesnější data a tedy se dalo určit, zda dle dosažených výsledků je

možné

hypotézy verifikovat, nebo falzifikovat⁵³

H1) Předpokládám, že při hraní „Her na hrdiny“ se člověk učí určitému chování a jednání a toto chování a jednání se promítá i do jeho civilního života.

H2) Předpokládám, že v takovýchto skupinách funguje hierarchické rozdělení jejich členů

H3) Předpokládám, že se dá využít některých vzorců chování běžných při hraní „Her na hrdiny“ i v civilním životě.

H4) Předpokládám, že by se dalo využít fenoménu „Hry na hrdiny“ jako výukové metody na klasických školách.

Samotné výzkumné otázky se odvíjeli od těchto stanovených hypotéz, odpovědi na tyto otázky měly mé hypotézy buď potvrdit, nebo vyvrátit.

Mými výzkumnými metodami byly dotazník a nestandardizovaný rozhovor.

5.4 DOTAZNÍK A ROZHOVOR, PREZENTACE VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

Při mých účastech na všech druzích „Her na hrdiny“ jsem rozdával dotazníky s devíti uzavřenými i otevřenými otázkami. Tento dotazník naleznete v přílohách. Výsledky výzkumu založených na dotaznících naleznete v grafické podobě v prezentaci výsledky výzkumu.

Dohromady bylo rozdáno 93 dotazníků, které mi sloužily jako zdroj informací k mému výzkumu. Výsledky výzkumu, který jsem provedl, prezentuji v kapitole Prezentace výsledků výzkumu v grafické formě, která je dále doplněna popisem k jednotlivým grafům.

⁵³ 136 Radvan E, Vavřík M., Metodika psaní odborného textu a výzkum v sociálních vědách, skriptá IMS, Brno, 2009, s. 22-47

Velice důležitým informačním zdrojem pro mě byly také nestandardizované rozhovory. Otázky jsem neměl pevně stanoveny a u každého druhu „Her na hrdiny“ byly trochu jiné. Rozhovor jsem vedl vždy s člověkem, který se danému druhu „Her na hrdiny“ věnuje již dlouhou dobu a jeho názory a domněnky, byť samozřejmě jen subjektivní, by měli ve velké míře odpovídat názorům většiny hráčů v komunitě.

První rozhovor jsem vedl s Alešem Protivínským, který se živí jako policista u Zásahové jednotky Brno a ve volném čase se věnuje hraní airsoftu.

Jak dlouho se věnuješ hraní airsoftu?

Aleš Protivínský: Airsoft hraji na této vyšší hráčské úrovni osm let, ale hraní jako takovému se věnuji již více než jedenáct let

Jak jsi se k hraní dostal?

Aleš Protivínský: Přes kamaráda, ten mi jednou ukázal svoji airsoftovou zbraň, kterou si koupil na vietnamské tržnici a zmínil se, že chodí hrát hru, ve které se dají nacvičovat různé vojenské taktiky a postupy. Zeptal se mě, zda si nechci zahrát se skupinou, ve které je členem, a já souhlasil. Hned při mém prvním hraní jsem věděl, že je airsoft tou aktivitou, které se budu věnovat.

Sám jsi říkal, že se hraní airsoftu věnuješ už 11 let, jaký je důvod nebo jaké jsou důvody pro to, že se hraní airsoftu věnuješ už tak dlouho?

Aleš Protivínský: Ze začátku to byla samozřejmě zvědavost, ale jak jsem hru hrál častěji, stalo se hraní airsoftu mou velikou zálibou, dokonce tak velikou, že jsem si založil vlastní tým. Na airsoftu mě baví hlavně jeho variabilnost a možnost opakování scénářů, které však nikdy nebudou úplně stejné, kvůli použití jiné taktiky a např. rozdílným metodám použitým při boji. Také mi vyhovuje, že se při hraní pohybuji na čerstvém vzduchu s partou kamarádů i kamarádek, které se mnou spojuje stejná záliba a se kterými si rozumím i mimo herní aktivity.

Já o tobě vím, že jsi zaměstnán jako policista u Zásahové jednotky PČR Brno, není tohle také důvod, proč se věnuješ zrovna takovéto volnoaktivní zábavě?

Aleš Protivínský: Určitě to jeden z důvodů je, ale ne všichni lidé můžou vykonávat takové povolání, jaké by si přáli. Takových členů má můj tým nejvíce. Většinou se k nám hlásí mladí lidé, kteří by si rádi zkusili simulaci boje, která je ale naprosto

bezpečná. Pro takovéto lidi dělám airsoft také. V dnešní době, kdy je základní vojenská služba zrušena, je airsoft často jediným způsobem, jak naučit mladé lidi tzv. skoro vojenské kázni, kdy v mém týmu pevně dbáme na dodržování pravidel, na hodnostním označení, kdy zde získané hodnosti také značí, jak vysoko v hierarchii se jedinec v rámci týmu nachází.

Zmínil jsi hierarchii, ta mě také zajímá. Předpokládám, že hierarchie ve skupině je jedním ze základních prvků u takovéto na vojenských principech založené hry?

Aleš Protivínský: Ano, samozřejmě. Ne, že bychom snad někoho nutili plnit nějaké nesmyslné rozkazy nebo někoho šikanovali, je ale všem prospěšné uvědomovat si význam rolí ve skupině, kdy každý člen musí znát své místo, které mu v dané skupině náleží.

Můžu to tedy pochopit tak, že se jedná i o jakýsi druh výchovy a učení jedinců, kteří jsou ve tvém týmu?

Aleš Protivínský: Do určité míry jistě. Nehraji si sice na generála, který si svou hodností léčí nějaký komplex nebo mindrák, ale zároveň se snažím vštěpovat základní prvky slušného chování při komunikaci i chování mladým, kteří v této disciplíně až překvapivě pokulhávají. Myslím si, že každý ze členů mého týmu si díky hraní airsoftu a hlavně svou přítomností na všech aktivitách s hraním spojených mění svou osobnost k lepšímu. Nejde totiž zdaleka pouze o samotné hraní, ale o to, že máme možnost se setkávat při něčem, co nás všechny baví, uvolnit se, pohovořit s přáteli a v neposlední řadě také prohýbat tělo, ale i zaměstnat mysl. Airsoft je totiž také velice náročný na přemýšlení. Vybudování herní strategie a taktiky, která bude fungovat, totiž není nic jednoduchého a často je potřeba velké spolupráce všech členů týmu, k dosažení kýženého výsledku. Tímhle vším se myslím hráči airsoftu učí pomocí komunikace a interakce s ostatními, že spoluprací lze často opravdu dosáhnout lepších výsledků.

Myslíš si, že některé z modelů chování, které se snažíš vštěpovat svým svěřencům, si odnášejí i do svého civilního života?

Aleš Protivínský: Tohle samozřejmě nemůžu říct všeobecně, ale co se týká mého týmu, tak myslím, že určitě. Už například jen v tom, že se naše bitvy v drtivé většině

odehrávají o víkendech už od ranních hodin, je airsoft užitečný pro jeho členy v tom, že nedává prostor členům týmu pro ponocování a vysedávání po hospodách (smích). Ne ale vážně, podle mého subjektivního názoru všechny hráče airsoftu tato hra ovlivňuje více, než by sami přiznali. Při hraní se všichni snažíme chovat zodpovědně k sobě, ale i k ostatním, aby nedošlo ke zranění nás nebo nezúčastněných osob a takového chování si neustálým opakováním člověk vštípí a bude se, tedy podle mého názoru, takto chovat i v civilním životě, kdy pro něho nebude problém například uvolnit místo staršímu v autobuse. Naučí také dnešní mladou generaci věci, která je jim často neznámá, totiž interakci a komunikaci s ostatními, která vede ke splnění určitého cíle. Myslím si, že i tato dovednost získaná při hraní airsoftu se dá využít i v civilním životě.

Další z rozhovorů jsem udělal s Bc. Markem Nekulou, který se věnuje hraní stolní deskové „Hry na hrdiny“ Dračí doupě.

Jak jste se dostal ke hraní zrovna této deskové stolní hry a čím vás zaujala?

Bc. Marek Nekula: K této hře jsem se dostal už v polovině devadesátých let, když jsem jako svěřenec pobýval na jednom letním táboře. Pamatuji si, že nám tehdy příliš nepřálo počasí a hodně pršelo, takže jsme se věnovali aktivitám, které se mohly odehrávat v budovách. No a jednou z těchto aktivit bylo hraní této stolní hry, kterou vlastnil jeden z chlapců. Hra mě zaujala okamžitě svou originalitou a variabilitou. Nebyla jako ostatní stolní hry, které jsem v té době znal, a naprosto mě pohltila. Pamatuji si, že ihned po návratu z letního tábora jsem obtěžoval své rodiče tak dlouho, až mi koupili mou vlastní hru Dračí doupě.

Předpokládám, že v době, kdy jste s hraním začínal, ještě nebylo hraní tohoto druhu stolních her takhle rozšířené, jaké byly největší rozdíly mezi hraním tehdy a dnes?

Bc. Marek Nekula: V době, kdy jsem začínal, bylo hraní stolních her typu Dračí doupě v České republice poměrně neznámým pojmem. Nefungoval také internet, takže nebylo tak snadné si najít herní komunitu, která by se hraní věnovala s vámi. První herní komunitu, se kterou jsem pravidelně hrával Dračí doupě, byla ta, kterou jsem si založil sám a byli v ní vesměs mí spolužáci nebo přátelé z domu, ve kterém

jsem bydlel. Z tohoto důvodu také samozřejmě nebylo možné pořádat turnaje, což je v dnešní době běžné. V tomhle bych asi viděl největší rozdíl mezi historií a dneškem.

Takže si myslíte, že co se týče skupiny hráčů, když už je nějaká vytvořena, tak velké rozdíly mezi historií a dneškem nejsou?

Bc. Marek Nekula: Předně si myslím, že je to stále jen hra. Hra, ve které má hráč možnost velké kreativity ale stále hra, ve které se musí dodržovat pravidla. Tyto pravidla a nemyslím tím pouze pravidla hry, ale i pravidla, která se musí dodržovat při hraní ve skupině, jsou daná stále stejně.

Je tedy pravda, že i při hraní Dračího doupěte nebo i jiné deskové stolní „Hry na hrdiny“ jsou dána pravidla, jejichž nedodržování se trestá? A naopak například jednání hrdinů této hry, které je vyzdvihováno?

Ano, přesně tak. Například v drtivé většině případů, alespoň co se mojí skupiny týče, nesmí hráči při hraní požívat žádné alkoholické nápoje. Ne, že bychom byli takoví puritáni, ale na tohle je času dost po hraní, když si jdeme třeba někam sednout. Jednou jsem také například musel vyloučit člena týmu, který se při hře pokusil odcizit několik hracích karet. Nejde jen o to, že některé z těchto karet jsou dosti drahé, ale hlavně o princip. Bylo nutné ho okamžitě vyloučit, už kvůli fungování skupiny. No a co se týká vyzdvihovaného jednání, to je hlavně to, při kterém někdo nezištně pomůže jinému, třeba i na úkor vlastního postupu ve hře.

Myslíte si osobně, že hraní „Her na hrdiny“ v herní skupině může ovlivnit členy této skupiny i v civilním životě?

Bc. Marek Nekula: Určitě je ovlivní, už jenom v tom, že si při hraní najdou kamarády, kteří je samozřejmě ovlivňují a při interakci s nimi jsou i oni tím, kdo ovlivňuje ostatní.

Dobrá, ale myslíte si, že se jedná o pozitivní nebo spíše negativní ovlivňování jedinců?

Bc. Marek Nekula: Myslím si, že pokud je někdo členem herní komunity typu stolních her, tak se jedná vždy o člověka, který si rád zahraje na fiktivního hrdinu v klidu u stolu někde v klubovně a nejedná se o žádného agresivního jedince. Z tohoto důvodu si myslím, že pokud by třeba vaše dítě začalo hrát stolní Hry na hrdiny, tak se o ně nemusíte vůbec bát, poněvadž se bude ohybovat v prostředí, které je víceméně

komorní a vše se řeší v klidu a s úsměvem. Takže abych vám odpověděl na otázku, určitě se jedná o pozitivní ovlivňování lidí.

Dalo by se tedy podle vašeho názoru využít některých principů ze hry třeba v klasickém školství?

Bc. Marek Nekula: Vůbec bych nebyl proti. Už třeba jen z toho důvodu, že by se děti z jedné třídy jednou za čas sesedly u jednoho stolu a společnými silami i individuálně by se pokoušely o dosažení svých, ale i skupinových cílů. Vedení k samostatnosti je jedna věc, ale člověk by se měl umět pohybovat i ve skupině, což se v dnešní době zase tak často nezvládá. Třeba i nováčci v naší herní skupině jsou ze začátku velice stydliví a nekomunikativní, ale časem zjistí, že je nikdo neukousne a zapojují se do společných aktivit skupiny bez sebemenších problémů.

Rozhovor k online hraní jsem provedl s mým kolegou a vůdcem herní skupiny Dragonhard, která se věnuje online „Hře na hrdiny“ World of Warcraft Martinem Peřinkou.

Vím od tebe, že jsi zakládajícím členem a vůdcem herní skupiny Dragonhard, která se věnuje online hraní hry World of Warcraft, je běžné, aby se zakládající člen stal automaticky i jejím vůdcem?

Martin Peřinka: Online hraní je opravdu svobodný svět, co se týká možností jednání a konání herní postavy, ovšem pokud chce člověk v této hře něčeho dosáhnout, musí se přihlásit do herní komunity, která ho na jednu stranu zaštití, ale na druhou stranu od každého svého člena něco vyžaduje. Například dodržování hierarchie ve skupině. Ten, kdo přijde poslední, je většinou na chvostu herní skupiny, tedy alespoň dokud neukáže, co dokáže a naopak bývá zvykem, ale ne pravidlem, že ten, kdo skupinu zakládá, bývá jejím lídrem.

Je to tedy tak, že jsi svrchovaným vládcem své skupiny, na kterého nikdo nemůže a který si může v rámci své skupiny dělat, co se mu zlíbí?

Martin Peřinka: Ne, tak to určitě není, hraní je hlavně o zábavě, kdybych byl to, co říkáš, tak by se mnou jednoduše nikdo nehrál. Každé vedení je o komunikaci a já svou funkci už několikrát nabídl dalším hráčům, vždy jsem však byl přemluven, abych zůstal ve stávající funkci i dál. Do budoucna však už přemýšlím, komu předám

žezlo.

O tom kdo tě nahradí, vás také rozhoduje víc?

Martin Peřinka: Ano, jednak jde o to, kdo má nejlepší velitelské schopnosti, poněvadž naše hra je bojového charakteru, takže se o velitele opravdu jedná. Dále musí mít přirozenou autoritu, musí být komunikativní a musí umět naslouchat ostatním. Samozřejmě jsou potřebné velké zkušenosti při hraní naší hry.

Vaše hra je specifická v tom, že i když hrajete ve skupině, jste při hraní fyzicky vlastně každý sám. Myslíš si, že je výhoda nebo nevýhoda, pokud svého spoluhráče vlastně opravdu neznáš?

Já bych neřekl, že ho neznám. Jak se říká u lidí, že když se neumí chovat ke zvířatům, neumí to ani při chování se k lidem, chybí jim empatie. To samé se dá v podstatě říct i o hráčích online, pokud vidíš, že je někdo z tvé skupiny v úzkých a nepomůžeš mu, je pravděpodobné, že se tak zachováš i v reálném životě. Na druhou stranu jsem ale byl vždycky zastáncem toho, že by se lidé z jedné herní skupiny měli alespoň jednou za čas vidět osobně.

Myslíš, že takováto setkání mohou členy tvého mužstva stmelit?

Martin Peřinka: Mohou a stmelí, vždy po takovémto setkání se zintenzivní i naše online hraní a naše výsledky jdou rapidně nahoru, také si navzájem daleko víc píšeme. Samozřejmě t časem skomírá, ale právě tomu se snažím zabránit dalším setkáním (smích).

Jak si myslíš, že online hraní ovlivňuje člověka? Stále je ze všech stran slyšet, že hraní násilných počítačových her v člověku vzbuzuje agresivní chování a do budoucna může být velice nebezpečné.

Martin Peřinka: Hraní počítačových her dnes patří ke každodennímu životnímu stylu mladých, tomu se nedá zabránit. A pokud by se o to někdo někdy pokusil, tak by podle mého názoru dopadl stejně, jako lidé v minulosti v USA se zavedením prohibice, věc by se ještě zhoršila. Násilí v těchto hrách je, a pokud bude mladý člověk jen bezhlavě vraždit v rámci nějaké hry, může to mít a asi to bude mít následek na jeho chování v pozdějším věku. O tom ale není skupinové hraní těchto her. Ano, zabíjí se tam, ale vždy za nějakým účelem, ne bezmyšlenkovitě a my starší se při hraní snažíme učit ty mladší, jak zvládat emoce a dělat jen natolik nutné zlo, které je potřeba

k dosažení tohoto účelu. Učíme je používat hlavu a také spolupracovat a pomáhat ostatním ve skupině a to jsou určitě pozitiva.

Na závěr své praktické části v rámci této bakalářské práce jsem provedl rozhovor s hráčem larpu, s panem Ing. Ladislavem Salajkou, který se hraní této „Hry na hrdiny“ věnuje již 15 let a také slečnou Nelou Veselou, studentkou Vysoké školy ekonomické ve Znojmě.

Snad na vás smím prozradit, že je vám už 53 let a hraní larpu se věnujete už 15 let, baví vás hraní stále?

Ing. Ladislav Salajka: Baví mě stále víc, abych řekl pravdu (smích). Jestli jste se chtěl zeptat, jestli se už necítím na hraní takovýchto her příliš starý, tak ne, necítím. V přítomnosti mladých lidí se cítím skvěle a často mi svou přítomnost nahrazují rodinu, kterou ve skutečném životě bohužel nemám. Ne tedy, že bych byl bezdětný vdovec, ale spíš jsme se rozešli s dětmi kvůli rozdílnosti názorů. Tady žádný takovýto střet zájmů nehrozí, jsme tu všichni za stejným účelem a to je bavit se.

Jak byste charakterizoval takové klasické setkání na „dřevárně“?

Ing. Ladislav Salajka: Je to setkání lidí, kteří mají společný zájem, který není úplně obvyklý široké veřejnosti. Nedá se přímo říct, že by se jednalo o setkávání stále sejných lidí nebo nějaké uzavřené skupiny lidí, ale je pravda, že pokud tomuto fenoménu propadnete, je jisté, že budete potkávat stále stejné obličejce po dlouhý čas, takže je to vlastně takové setkávání přátel, které je samozřejmě velice příjemné. Není výjimkou, že sem mladé maminky vozí už svá dítka a některá z nich vidím vyrůstat už řad let. No a mimo to také můžete ostatním dát co proto (smích).

Sám jste se zmínil o fenoménu, nemyslíte, že se hraní larpů stává mainstreamem a pokud by tomu tak opravdu bylo, že by ztratil určité své kouzlo?

Ing. Ladislav Salajka: Od roku 2001 se hraní larpu stalo daleko masovější zálibou než dříve, ale nemyslím si, že by mu to nějak uškodilo, spíše naopak. Zakládá se stále více sdružení a herních skupin, které se hraní této „Hry na hrdiny“ věnují a tím také roste počet setkání, která se organizují. Podle mého názoru by se alespoň jedné „dřevárny“ zúčastnit všichni lidé, aby si vyzkoušeli, zda by je to bavilo nebo ne. Je totiž spousta stejně osamělých lidí, kteří by třeba zrovna v této komunitě našli to, co

jim jinde schází.

To jste mi sám naběhl na další otázku. Myslíte si, že hraní laru a pobyt v herní skupině ovlivňuje účastníky této skupiny nebo nikoliv?

Ing. Ladislav Salajka: Ovlivňuje a hodně. Každý, kdo přijde do herní komunity laru se stává jejím členem, který musí dodržovat určitá pravidla a který je při hraní i mimo něj stoprocentně zodpovědný za to, co učinil. Toto ovlivňuje jednání jedinců, když vidí, že si nemohou dělat, co chtějí bez povšimnutí. Ty mladší to vychovává a nás starší to učí vychovávat.

Takže život v takovéto, i když fiktivní komunitě, je podle vás výchovou pro všechny?

Ing. Ladislav Salajka: Ano, pro všechny. A pro mě to fiktivní komunita není a je mi jasné, že jste to řekl schválně, abyste tohle zjistil. To, že se setkáváme při hraní fiktivních her, z nás nedělá fiktivní komunitu, ta je skutečná a vztahy v této skupině také. Všechny učí, jak nejlépe vycházet s ostatními v rámci herní skupiny a tyto návyky si potom převádí i do svého běžného života, i když mohou být trochu rozdílného charakteru, tak základní principy zůstávají stejné.

Takže jste toho názoru, že by se hraní laru mělo stát výukovým předmětem na školách klasického charakteru, jako je tomu například ve Skandinávii?

Ing. Ladislav Salajka: Podle mého názoru ano. Zážitek učení se v těchto zemích setkala s velkým úspěchem a jeho výsledky při výchově dětí i dospívajících jsou nemalé.

Jako poslední uvádím rozhovor s příslušnicí „něžného pohlaví“, slečnou Nelou Veselou.

Hned na začátek se vás musím zeptat, jak se k vám tady chovají muži. Setkáváte se spíš se špatným chováním nebo naopak s kavalírstvím?

Nela Veselá: (smích) No určitě spíš s tím kavalírstvím. Je nás tady žen přeci jenom menšina, tak si nás muži rozmazlují. Ale není to pouze tím, že jsme ženy, takhle hezky se tady chovají vesměs všichni ke všem, vždyť o tom je přece pořádání takovéto „dřevárny“, o příjemném posezení a popovídání si s přáteli. To je podle mě stejně

důležité, jako samotné hraní.

Myslíte si tedy, že za larpem chodí lidé i z jiného důvodu, než je jenom hraní fiktivní „Hry na hrdiny“?

Hraní si je pro nás všechny, co tu jsme hodně důležité. Díky larpu si můžeme zkusit takové situace, které by nás v reálném životě nejspíš nepotkaly a zkusit si, jak na ně budeme intuitivně nebo i záměrně reagovat, to je určitě stěžejní důvod, proč se tady všichni v tak hojném počtu setkáváme. Ale hodně důležitý je také ten pocit sounáležitosti, který při každém takovémto setkávání cítíme. Pocit, že nejsme jediní, kdo chtějí zažít něco víc, než co nabízí reálný, civilní život. Setkávání se s přáteli a pobyt v přírodě jsou určitě dalším velkým důvodem. Myslím, že jsme všichni hodně romantické duše (smích).

Je při hraní larpu podle vás možné narazit na agresivní jednání některých členů setkání? Myslím opravdu agresivní, které není v rámci role.

Já se s takovým jednáním ještě nesetkala, ale je samozřejmě možné, že se něco takového může stát. Pořád jsme pouze skupina lidí, která je na stejném místě.

A nemyslíte si, že když jste za dobu, co hrajete a při té spoustě akcí, které jste navštívila, žádný takovýto problém nezažila, tak to něco může značit?

No samozřejmě. Je to o tom, že nejsme žádní hooligans nebo podobná skupina lidí, jsme mírumilovní lidé, kteří si chtějí ve dnech svého volna užít aktivní zábavu v přírodě. Myslím, že všichni nebo alespoň drtivá většina z těch, co jezdí na setkání, to má podobně jako já. Chceme si odpočinout od každodenního shonu a uklidnit si nervy (smích).

A dalo by se podle vás využít toho, jak se chováte k sobě navzájem ve skupině při vašich setkáních i v reálném životě?

Bylo by to každopádně hezké. Vždycky když odsud odjíždím, jsem moc smutná. Vím už v tu chvíli, že mi bude po všech kamarádech smutno a také je mi smutno z toho, že zase přijdu mezi lidi v mém reálném životě, kteří budou naštvaní a nekomunikativní, už třeba jen proto, že je pondělí. Kdyby se tedy něco z našich herních komunit přeneslo i do reálu, bylo by to určitě dobře.

A co při výchově dětí, daly by se použít některé vzorce chování, které jste viděla a zažila při hraní laru?

Nejen při výchově dětí, ale i dospělých. Herní komunita funguje jako celek a hádky jsou naprosto výjimečnou záležitostí. Při klasické výchově dětí v reálu toto bohužel nebývá příliš zvykem.

Takže byste nebyla proti, kdyby se začal larp vyučovat jako klasický předmět například v občanské výchově nebo sociologii?

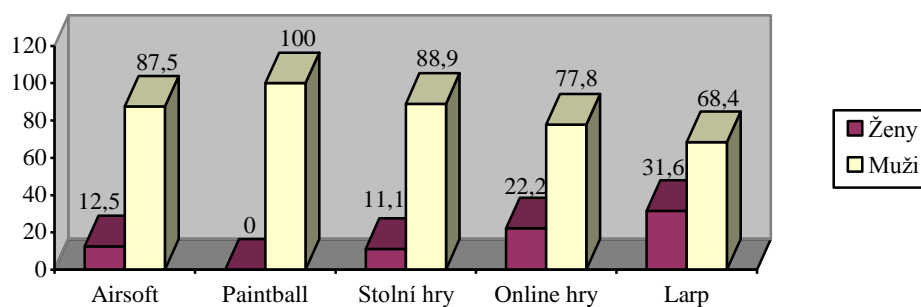
Určitě by to byl dobrý nápad. Všechny prvky hraní užívané ve skupině se totiž dají použít i v reálném životě. Prvky jako přátelství, spolupráce, empatie, komunikace a svědomí.

PREZENTACE VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

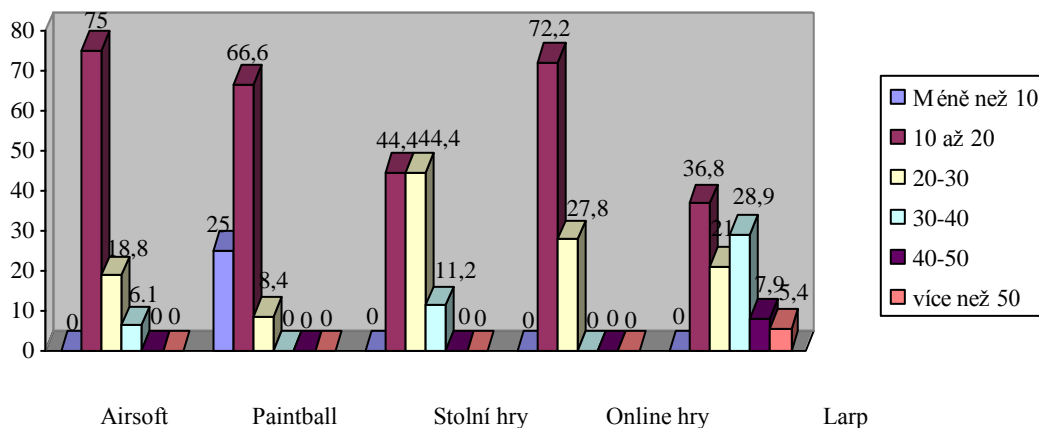
Výsledky dotazníků v jednotlivých družích „Her na hrdiny“

Dohromady bylo rozdáno 93 dotazníků. Veškeré výsledky zobrazené v grafech jsou vyjádřeny v procentech. Číslování grafů je totožné s čísly otázek z dotazníku.

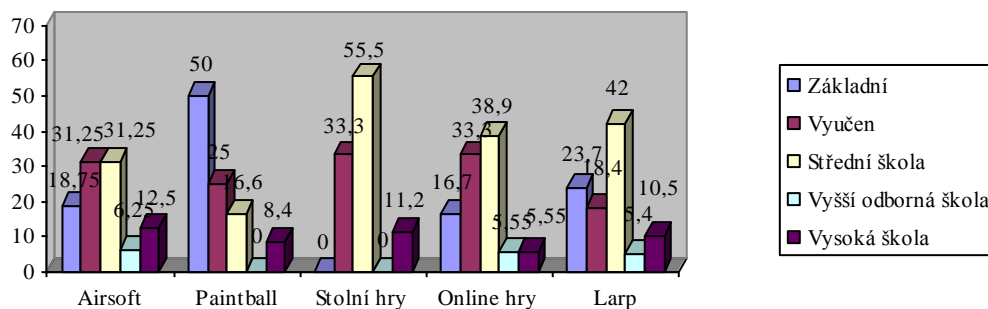
Graf č. 1 – zastoupení mužů a žen v jednotlivých družích „Her na hrdiny“



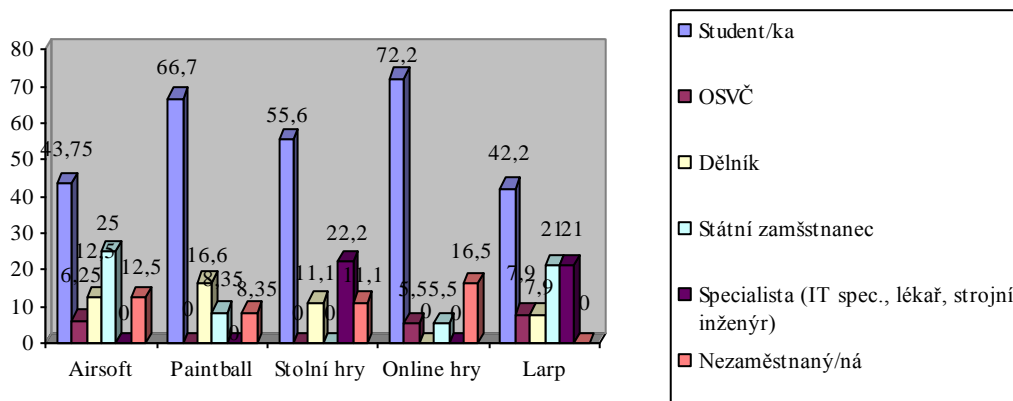
Graf č. 2 – věkové kategorie v jednotlivých druzích „Her na hrdiny“



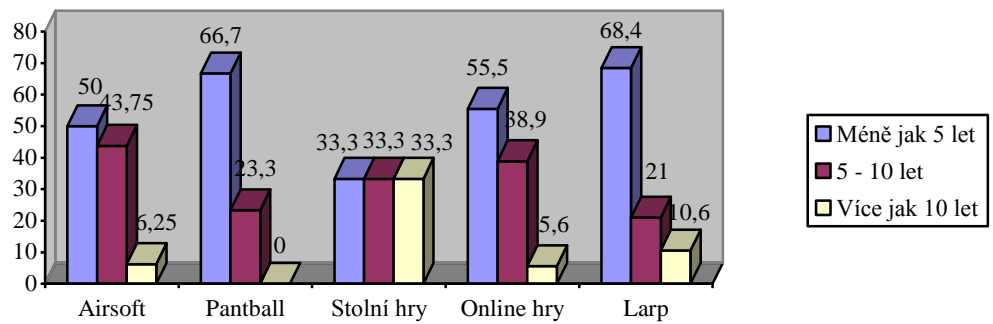
Graf č.3 – ukončené vzdělání dotazovaných (včetně právě studujících) v jednotlivých „Hrách na hrdiny“



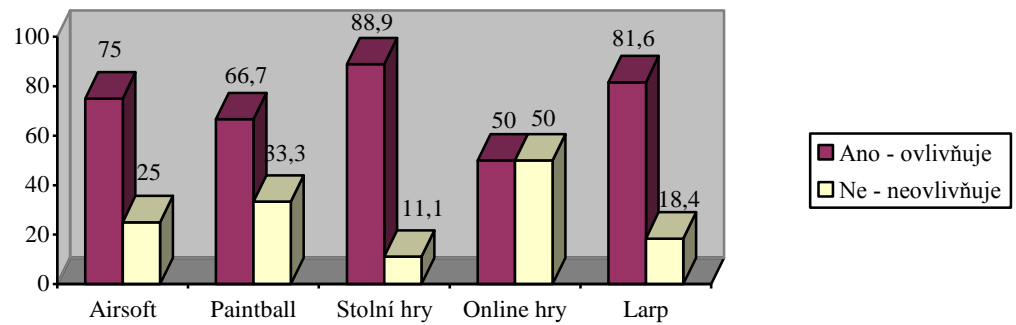
Graf č. 4 – povolání dotazovaných v jednotlivých „Hrách na hrdiny“



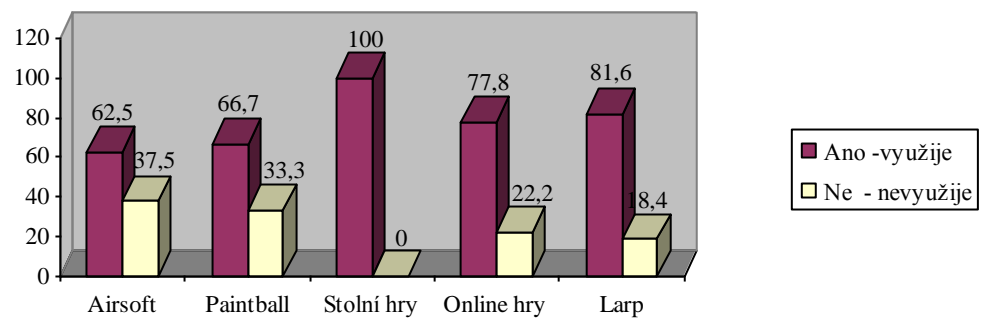
Graf č.5 – délka působení v herní komunitě „Her na hrdiny“



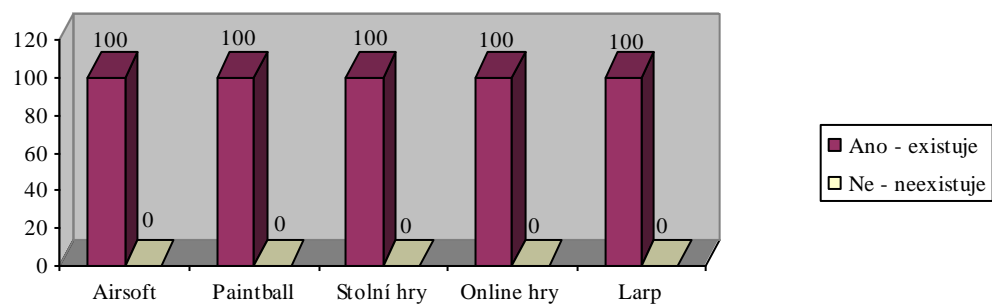
Graf č. 6 – ovlivnění civilního života dotazovaných hraním „Her na hrdiny“



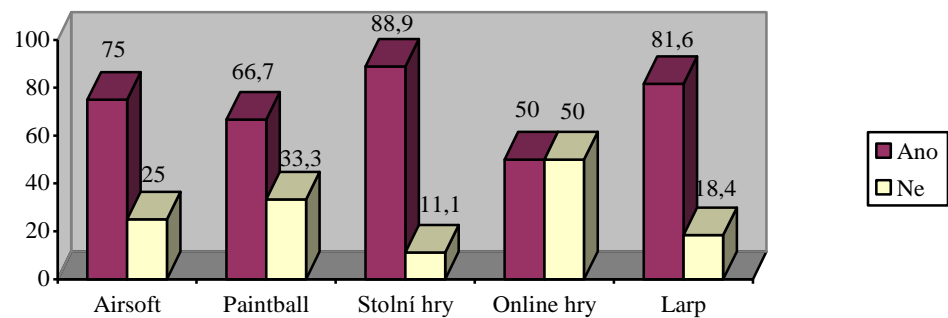
Graf . 7 – využití vzorce chování hrdinů v „Hrách na hrdiny“ v reálném životě



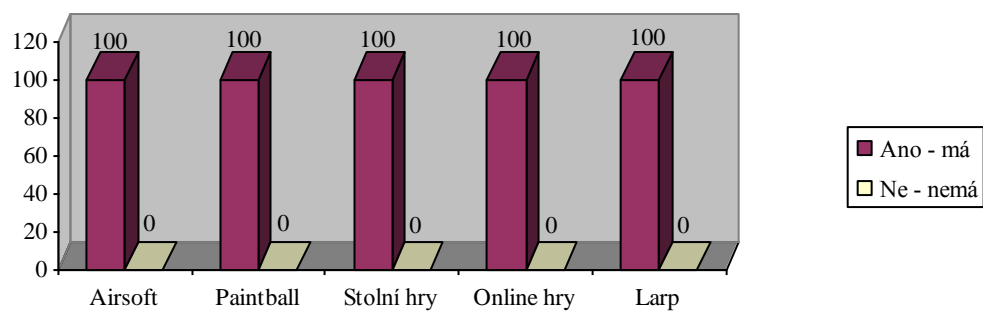
Graf č. 8 – hierarchické rozdělení ve skupině



Graf č. 9 - „Hry na hrdiny“ jako výuková metoda na školách

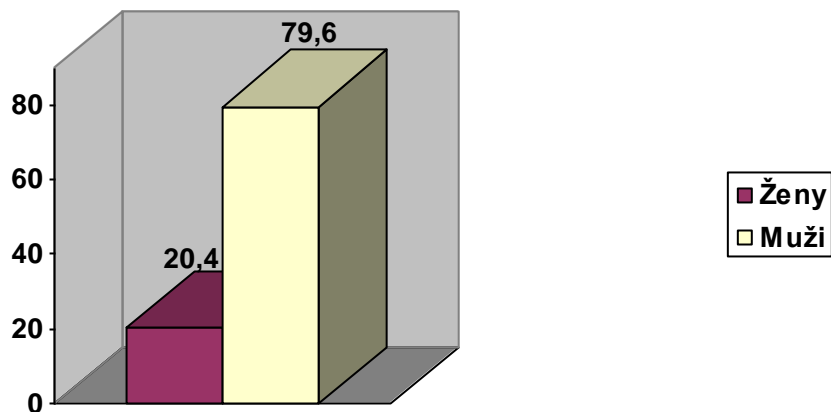


Graf č. 10 – budoucnost „Her na hrdiny“

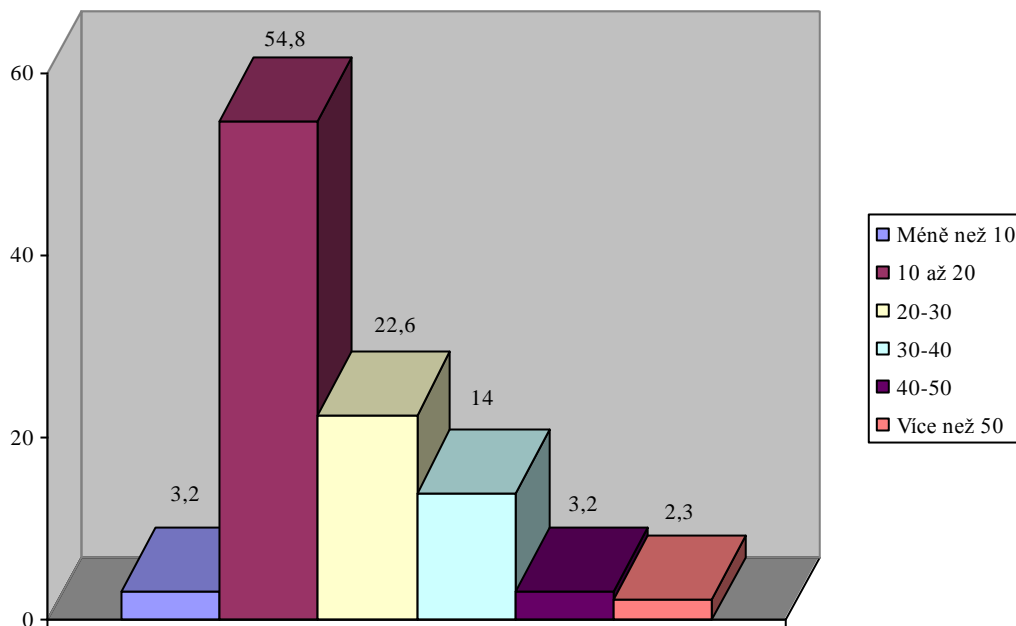


Výsledky dotazníků celkově

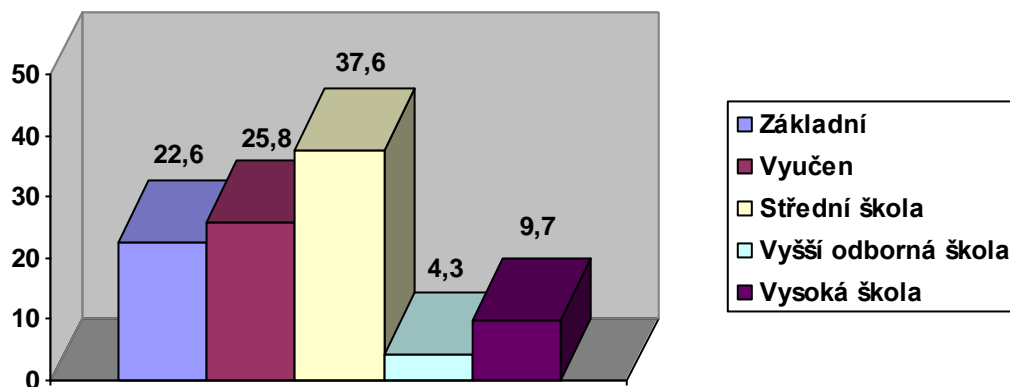
Graf č. 1 – zastoupení mužů a žen ve „Hrách na hrdiny“



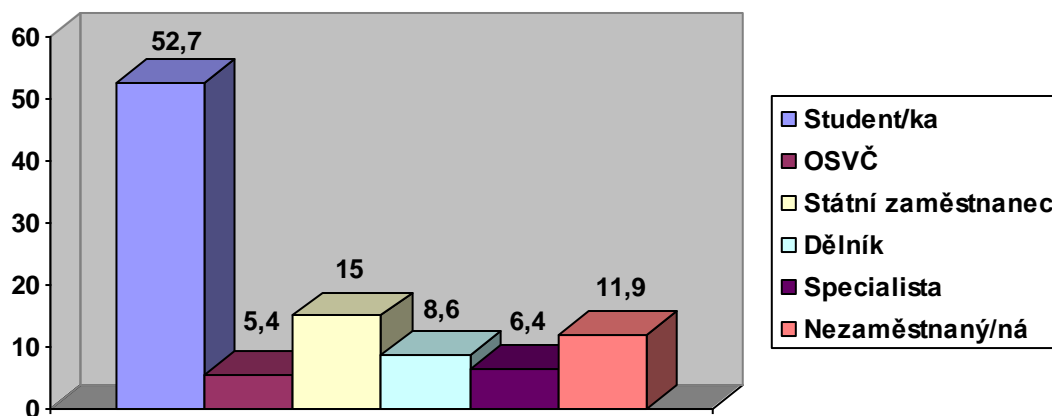
Graf č. 2 – věkové kategorie „Her na hrdiny“



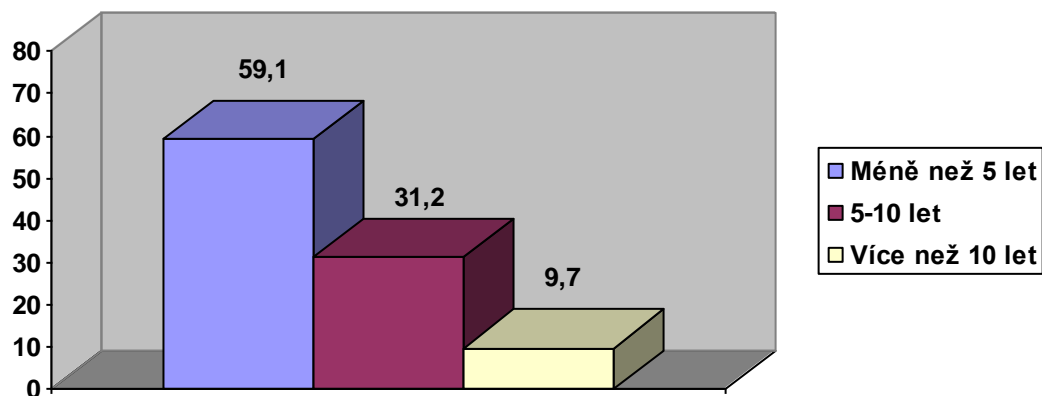
Graf č.3 – ukončené vzdělání dotazovaných (včetně právě studujících) „Her na hrdiny“



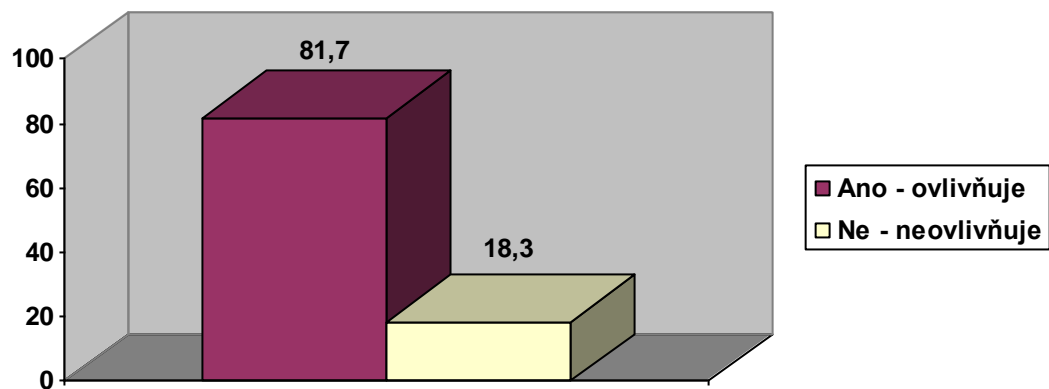
Graf č. 4 – povolání dotazovaných



Graf č.5 – délka působení v herní komunitě „Her na hrdiny“

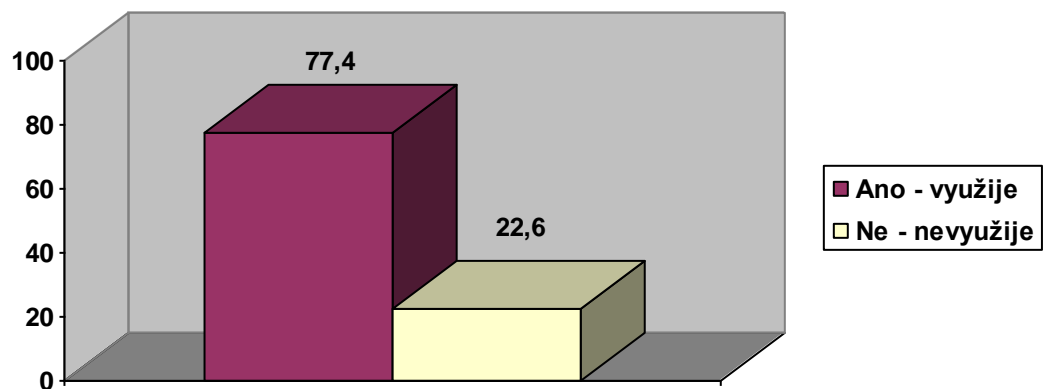


Graf č. 6 – ovlivnění civilního života dotazovaných hraním „Her na hrdiny“



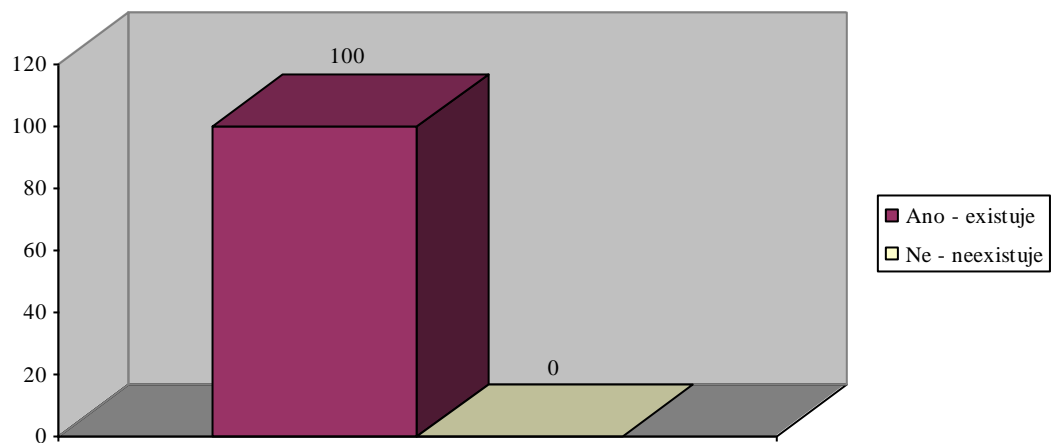
Při kladení této otázky jsem dal možnost vyjádřit se všem dotazovaným, pokud cítili, že je hraní „Her na hrdiny“ ovlivňuje i v civilním životě. Při odpovědi ANO, byl jako nejčastěji uváděný způsob ovlivnění zmíněn přístup k lidem ve skupině a celkové zlepšení komunikačních schopností i v civilním životě.

Graf . 7 – využití vzorce chování hrdinů v „Hrách na hrdiny“ v reálném životě



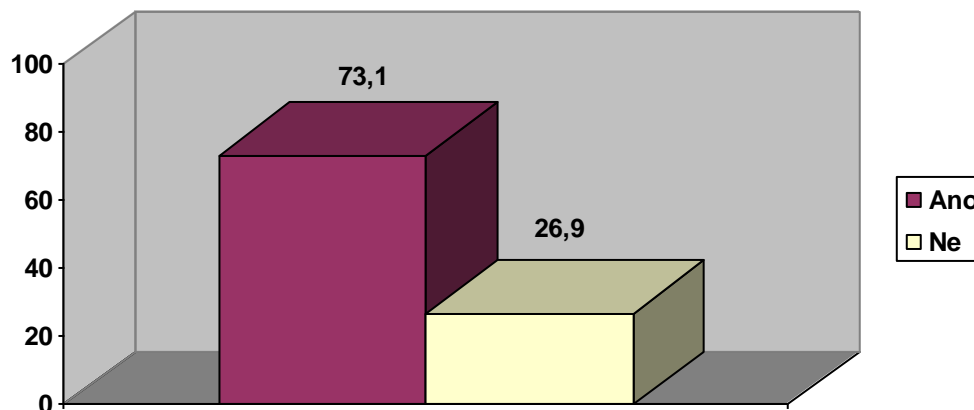
Při této otázce jsem také dal možnost vyjádřit se všem dotazovaným, kteří si mysleli, že je možno využít vzorců chování, které jsou běžné ve skupině i v reálném životě. Nejčastější odpovědí bylo, že v reálném životě se dá využít hlavně způsobu, jakým se chovají lidé v komunitě v sobě navzájem. Tj. vzájemné tolerance a respektu vůči ostatním.

Graf č. 8 – hierarchické rozdělení ve skupině



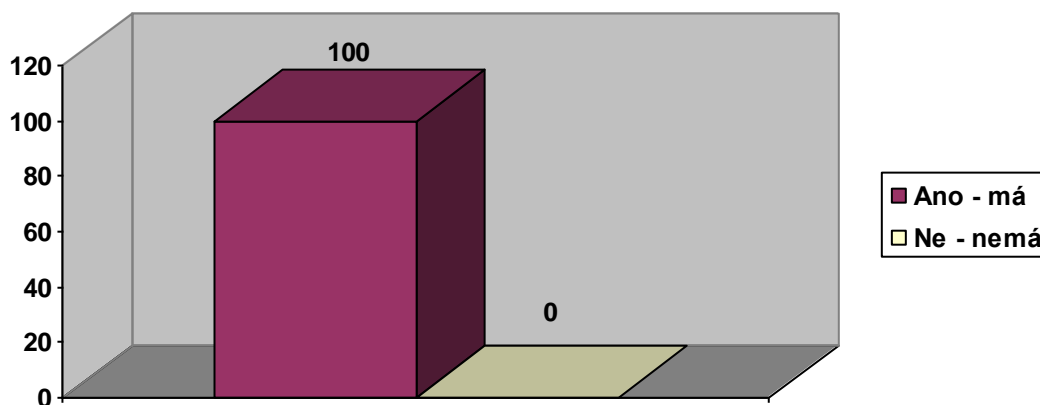
Při kladné odpovědi na tuto otázku, byla také dotazovaným dána možnost širšího vysvětlení své odpovědi. Nejčastější odpovědí bylo, že každá skupina má svého velitele nebo vůdce, který často po vzájemné domluvě s dalšími členy skupiny rozhoduje o dalším dění skupiny i o rozdělování odměn a udílení trestů v rámci skupiny.

Graf č. 9 - „Hry na hrdiny“ jako výuková metoda na školách



Při rozvinutí kladné odpovědi na tuto otázku bylo nejčastěji odpovězeno, že by se dal využít „her na hrdiny“ jako příklad při chování člověka ve skupině a při interakci s ostatními.

Graf č. 10 – budoucnost „Her na hrdiny“



Na tuto otázku všichni dotazovaní odpověděli kladně s tím, že se dá očekávat, že „Hry na hrdiny“ mají nejenom budoucnost, ale dá se předpokládat, že budou stále masovější záležitostí a bude při nich využíváno stále modernějších technologií.

6. REKAPITULACE A ZÁVĚR

Závěry, které byly získány mým osobním pobytem v herních komunitách, stejně jako výsledky dotazníkového výzkumu i provedených rozhovorů mají svou určitou vypovídající hodnotu. Já jsem se ve své práci snažil hlavně zjistit, nakolik ovlivňuje chování a jednání jedinců v jejich herním světě i jejich chování ve světě skutečném, také jsem samozřejmě chtěl zjistit, jaký typ lidí se těmto „Hrám na hrdiny“ věnuje, jakého jsou věku, pohlaví, v jakém jsou společenském postavení a jaké mají názory na hraní těchto her. Lze tvrdit, že skoro všichni dotazovaní vidí ve hraní „Her na hrdiny“ pozitiva, že vzorce chování, které získali při hraní těchto her, jsou podle nich pozitivním přínosem těchto her a mohly by se využít i v reálném životě, kde by působily výchovným způsobem. I přesto jsem se setkal s názory, které jsem neočekával, například jsem netušil, že ačkoliv se jedná o volnoaktivitní zábavu, je takový důraz kladen na hierarchii ve skupině, kterou potvrdilo sto procent všech dotázaných. Je samozřejmě možné, že díky využití dotazníku jako výzkumné metody, nemuselo být všem mým otázkám ze strany dotazovaných vždy stoprocentně porozuměno, ale tuto skutečnost jsem se snažil odbourat tím, že při neporozumění některému z cizích slov mladšími dotazovanými, jsem byl po ruce s překladem nebo bližším připodoběním daného slova. Také jsem se snažil o otevřenost některých otázek v rámci dotazníku, díky které jsem měl možnost zjistit bližší názory dotazovaných na danou otázku. Stejně tak je mi jasné, že výsledky, které mi vycházejí z provedených rozhovorů, nemusí a ani nejsou stoprocentně objektivním shrnutím všech názorů členů herních skupin, ale už na počátku této bakalářské práce jsem se zmiňoval o tom, že toto také není účelem této práce, spíše jen zjistit názory několika osob, které se v komunitě hráčů „Her na hrdiny“ pohybují delší dobu a mohli by tedy být platné pro širší skupinu lidí z těchto komunit. Dle těchto názorů ale podle mě jasně vyplývá, že hraní takovýchto her je pro člověka přínosem z důvodu zlepšení pohybu osoby v sociální skupině, komunikaci s ostatními, celkové interakci s ostatními, také má nepopíratelný výchovný vliv na zúčastněné, které formuje pomocí odměn a trestů a které i přes možný trest motivuje k dosažení výsledků pokud možno co nejlepších pro jeho skupinu a teprve potom pro sebe. Učí účastníky takovýchto „Her na hrdiny“ přijímat odpovědnost za věci, kterých se dopustily, což je také vlastnost, která se dá využít i v reálném životě. Z pohledu sociální pedagogiky je hraní „Her na hrdiny“ také jistě přínosem, při kterém se děti nenásilnou formou učí tomu, jak se chovat ve

skupině a pomocí zážitkového učení se jim vlastnosti, které jsou ve skupině vyzdvihovány a které naopak trestány, vštěpují a tím jim dávají výhodu před ostatními, kteří se takovýmto vlastnostem, jejichž znalost bezesporu vede k úspěchu jedince, dostanou až mnohem později nebo vůbec. Také pro starší generaci hráčů „Her na hrdiny“ je hraní těchto her přínosem. Svým pobytem v prostředí s mladými lidmi se učí interakci s těmito generacemi a nestávají se tedy tak často vydědenci společnosti. Skutečná společnost totiž často nemá čas učit naše předky komunikaci s mladými a mohla by se od té fiktivní, v herních komunitách, leccemu přiučit.

Možná by se mohlo zdát, že pokud by se stal fenomén „Her na hrdiny“ mainstreamem, mohlo by mu to uškodit. Podle vlastních hráčů ale nikoliv. Podle nich si hraní těchto her udrží svou tvář, i když se jí budou věnovat masy a to, co přináší všem svým účastníkům, totiž pocit uspokojení, bude dávat stále.

H1) Předpokládám, že při hraní „Her na hrdiny“ se člověk učí určitému chování a jednání a toto chování a jednání se promítá i do jeho civilního života.

Tato hypotéza se po provedení dotazníkového šetření **potvrdila**, kdy při dotazu zda hráče „Her na hrdiny“ ovlivňuje hraní těchto her i v civilním životě odpovědělo kladně 76 dotazovaných z 93, což je 81,7 %

H2) Předpokládám, že v takovýchto skupinách funguje hierarchické rozdělení jejich členů

I tato hypotéza se **potvrdila**, dokonce na celých 100 %. Všech 93 dotazovaných totiž připustilo, že v jejich herní skupině funguje hierarchie.

H3) Předpokládám, že se dá využít některých vzorců chování běžných při hraní „Her na hrdiny“ i v civilním životě.

I v tomto případě se dá tvrdit, že se hypotéza **potvrdila**, na stejný dotaz totiž formou dotazníků odpovědělo kladně 72 dotazovaných z 93, což je 77,4 %.

H4) Předpokládám, že by se dalo využít fenoménu „Hry na hrdiny“ jako výukové metody na klasických školách.

Potvrdila se i tato, poslední hypotéza. Na stejnou otázku v rámci dotazníku odpovědělo kladně 68 dotazovaných z 93, což je 73,1 %.

Alespoň co se hráčů herních komunit týče, potvrdily se všechny mé hypotézy, ale je otázkou, zda by stejně smýšleli i lidé, kteří jsou vně herních komunit. O tomto

však má bakalářská práce nebyla. Doufám, že byla tím, čím měla být, tedy sondou do hráčského prostředí, že přiblížila tomu, kdo by snad měl zájem o vstup do některé z komunit, co takové rozhodnutí obnáší, jaká jsou pozitiva i negativa takového rozhodnutí. Ovšem i vzorek hráčské komunity je vzorkem společnosti, tedy je potřeba brát jejich názory jako platné i v širší společnosti. Tedy například názor, že by se „Hry na hrdiny“ měly stát součástí výchovy jako zážitková pedagogika, je takový, se kterým se po tom, co jsem se zúčastnil několika „Her na hrdiny“ osobně, můžu naprosto ztotožnit a se kterým by se podle mého názoru asi ztotožnil skoro každý, kdo by měl také tuto možnost.

Na úplný závěr už snad jen dodám, že jsem rád, že jsem si vybral téma tohoto fenoménu, kterým hraní „Her na hrdiny“ jistě je. Občas jsem si připadal jako pionýr na neprobádaném území, poněvadž o tomto tématu se toho zatím příliš nenapsalo. Určitě budou po mně napsány lepší a erudovanější práce, ale třeba budou naopak i jejich tvůrci moci využít poznatků z té méj práce, to by bylo asi to maximum, kterého bych si mohl od svojí práce přát.

SEZNAM ODBORNÉ LITERATURY

- Ferjenčík J. Úvod do metodologie a psychologického výzkumu, Praha: Portál (2000)
- Gottland P. Outside the Box, Brno
- Hanuš R., Chytilová L. Zážitkové pedagogické učení, Praha: Grada (2009)
- Keller J. Úvod do sociologie, Praha: Slon (2005)
- Kraus B. Základy sociální pedagogiky, Praha: Portál (2008)
- Maňák J., Švec V. Cesty pedagogického výzkumu, Brno: Paido (2004)
- Šálek Z. a kolektiv Dones oheň a vítězství, Praha: Mladá fronta (1983)
- Např. Michal Jakl, Jak hře vdechnout duši aneb povídání o scénářích a scénáristech, Score č. 203, str. 86 (2011)
- Zákon o zbraních: předpis č. 119/2002 Sb. V platném znění
- Radvan E, Vavřík M., Metodika psaní odborného textu a výzkum v sociálních vědách, skripta IMS, Brno, 2009

DALŠÍ ZDROJE

Online knihy:

- Nordic Larp Jaakko Stenros, Markus Montola. Stockholm : Fëa Livia, 2010. 320 s. ISBN 978-91-633-7856-0. (anglicky)
- Outside the Box. Příprava vydání Pavel Gotthard. Brno : Court of Moravia, 2011. 125 s. ISBN 978-80-254-9176-8. (česky, anglicky)
- MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. Pervasive Games: Theory and Design. [s.l.] : Morgan Kaufmann Publishers, 2009. 336 s. ISBN 978-0-12-374853-9. (anglicky)
- Game industry - Kolektiv autorů, 144 stran, 188 Kč, v roce 2011 vydalo nakladatelství D.A.M.O.

Internet:

Internet, MMORPG, <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>)

Internet, http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

Internet, Paintball, <http://cs.wikipedie.org/wiki/Paintball>

Poláček Petr, World of Warcraft, http://cs.wikipedie.org/wiki/world_of_warcraft

Například tato stránka: Internet, MoravianLarp, Připravované akce,

<http://moravianlarp.eu/pripravovane-akce-2013/>

Internet, <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>

Například tato stránka: <http://www.dracidoupe.cz/index.php?rub=faq&skin=dark>

Internet, <http://korh.cz/forum> (zde po registraci je možné se přihlásit ke stávajícím členům)

Internet, BaaTor, <http://baator.mysteria.cz>

Seznam příloh:

PŘÍLOHA č. 1

DOTAZNÍK

Dobrý den, jsem studentem třetího ročníku bakalářského studia na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně a chtěl bych Vás požádat o vyplnění dotazníku, jehož výsledky jsou potřeba k získání informací ke splnění mé bakalářské práce. **Dotazník je anonymní.** Odpovědi slouží výhradně pro potřeby této práce a budou brány za důvěrné. U jednotlivé otázky neexistuje správná ani špatná odpověď, ale vždy jde o vyjádření Vašich názorů na danou problematiku. Vámi zvolenou odpověď prosím podtrhněte. **Velice Vám děkuji za Váš čas při vyplňování dotazníku.**

1. Jste?

Muž

Žena

2. Kolik je vám let?

Méně než 10

10 – 20

20 – 30

30 – 40

40 – 50

Více než 50

3. Jaké máte ukončené vzdělání, co studujete nyní?

Základní (včetně studujících)

Vyučen (i právě studující)

Střední škola s maturitou (i právě studující)

Vyšší odborná škola (včetně právě studujících)

Vysoká škola (včetně právě studujících)

4. Jaké je vaše povolání?

Student/ka

OSVČ

Dělník

Státní zaměstnanec

Specialista (IT specialista, lékař, strojní inženýr apod.)

Nezaměstnaný

5. Jak dlouho se věnujete hraní své „Hry na hrdiny“?

Méně jak 5 let

5 – 10 let

Více jak 10 let

6. Ovlivňuje vás nějak hraní „Her na hrdiny“ i v civilním životě? Pokud ano, tak jak?

Ano _____

Ne

7. Myslíte si, že se dá využít vzorců chování využívaných ve „Hrách na hrdiny“ i v reálném životě? Pokud ano, tak jak?

Ano _____

Ne

8. Funguje ve vaší skupině hierarchické rozdělení? Pokud ano, tak jaké?

Ano _____

Ne

9. Myslíte, že by se dalo využít „Her na hrdiny“ jako výukové metody při výuce na školách? Pokud ano, tak jak?

Ano _____

Ne

10. Myslíte si, že má fenomén „Hry na hrdiny budoucnost nebo že se bude do budoucna dokonce vyvíjet? Pokud ano, tak jak?

Ano_____

Ne

PŘÍLOHA č.2 - FOTOGRAFIE RŮZNÝCH DRUHŮ „HER NA HRDINY“



Fotografie z akce „Helmáč“ z roku 2012 u přehrady Rozkoš.



Fotografie ze sportovního paintballu



Fotografie z airsoftové bitvy.



Fotografie ze závodu profi hráčů online her.

Na závěr jsem neodolal a vkládám jeden odkaz z internetu. S některými věcmi se nedá než souhlasit, ale na druhou stranu, vždyť o tom přece vysokoškolská práce je. Já si schválně vybral téma, o kterém jsem toho příliš nevěděl, které mi ale přišlo zajímavé. Nikdy jsem se také nestavěl do pozice znalce „Her na hrdiny“. Vždyť kdy také ubohý student je v pozici, kdy o všem o čem píše ve své závěrečné práci, má takové znalosti, že by mohl tvrdit, že jím zjištěné údaje jsou nevyvratitelné?

Proč (ne)psát akademickou práci o larpu?

V životě vysokoškolského studenta zpravidla dřív nebo později nastane okamžik, kdy si volí téma své závěrečné práce. A psát o něčem, co takového studenta či studentku baví, je přeci takřka imperativ dnešního vysokoškolského studia. Přímou se pak nabízí koníček, kterým trávíte poměrně velkou část svého volného času, který je nota bene něčím zvláštní a neobvyklý, je zaručeně inovativní a hodný zkoumání. Larp.

Měl jsem tu možnost číst celou řadu závěrečných prací, včetně celé řady těch o larpech. Některé bylo dobré, některé ne, což platí jak o těch pracech obecně, tak o těch s tematikou larpu. Přesto si myslím, že kromě obecných rad, jak psát bakalářskou nebo diplomovou práci (kterými se zabývat nebudu), je o několik, které jsou specifické pro ty o larpu. Nechci se stavět do role nějakého všemocného mudrce, ani neříkám, že jde o nějaké všeobecně platné pravdy, ale považuju je přinejmenším za hodné krátké pozornosti a případného zavrnutí. Je taky jasné, že v různých oborech platí různé standardy a nároky.

Proto jsem sepsal osm problémů, se kterými se setkávám při čtení studentských textů a textů týkajících se larpu. Samo sebou nejsou všespásné, můžou však poměrně dobře sloužit v momentě, kdy se rozhodujete, zda vůbec práci takového typu psát:

1. **Nepište to.** Myslím to vážně. Larp není příliš vhodné téma (i když tam jsou ti lidi, ty akce, ty skupiny, ty zvláštnosti, celý larp je děsně cool) pro akademickou práci. Je těžko uchopitelné, špatně se (empiricky) zkoumá a ve většině případů hrozí, že se vám roplizne.

2. **Když už, tak to napište dobře.** Nejen, že si uděláte ostudu mezi ostatními larpery, kteří si (nezávisle na tom, jak vypadaly jejich závěrečné práce) s chutí smlsnou na každém detailu, ale hlavně vytváříte špatnou pověst. Larp je dost specifické téma a většina členů komise, si takové práce dlouho pamatuje, zvláště když byly špatné. A k další aktivitě z tohoto okruhu přistupují s tímto před porozuměním.
3. **Práci nějak zaměřte.** Nesnažte se do práce zahrnout všechno. Jak říká Lischaj, když někomu řeknete „pojď hrát larp“ je jako byste mu řekli „pojď hrát sport“. Vyberte si nějaký žánr nebo specifické téma žánry napříč. Jinak budete povrchní a dost pravděpodobně se v tom sami utopíte.
4. **Co je larp, popište krátce.** Většina prací se snaží dost marně definovat na dvaceti stranách, co je to larp, že máme jako ty dřevárny, světy, komorní, pak jsou ty jako další a tak. Vznikne dvacet stran blábolů, které nikomu nic nedají, vaši práci dál neposunou. Dá se to sfouknout na jedné straně, doplněné o odkazy na podrobnější popisy. Zbytek věnujte radši teoretickému úvodu z oblasti vašeho oboru.
5. **Literatura existuje!** Většina prací o larpu konstatuje, že neexistuje žádná literatura o larpu, a proto autor/ka vychází ze své bohaté zkušenosti. Literatury je velká spousta. Jsou akademické žurnály (nejméně dva), které se více či méně larpy (respektive role-playingem) zabývají, je tu řad sborníků z Knutepunktnu a taky několik knih, v čele s Nordic larps. Nejen, že budete mít co citovat, ale taky dost pravděpodobně zjistíte spoustu věcí, které vám pomůžou práci nasměřovat.
6. **Tři larpy, na kterých jste byli, nejsou reprezentativní zástupci.** Věřte nebo ne, kolem vás je spousta dalších her, velmi pravděpodobně se (jako my všichni) pohybujete v relativně úzkém profilu. Nevydávejte tří poslední hry vašich kamarádů za „náhodný vzorek“ nebo něco podobného. Je to trapné, i když to komise asi neprokoukne.
7. **Ptejte se ostatních.** Mezi larpery je řada lidí, kteří se tím, co zkoumáte, už nějak zabývali, nebo někoho takového znají. Vidí problém z jiných úhlů pohledu nebo třeba mají nějakou akademickou zkušenost. Radit chce každý, věřte mi, proto přeci tenhle článek píšu. Larpový svět není nejbližší občanské sdružení.

8. **Poslouchejte svého vedoucího práce**, je-li ochoten s vámi o tom diskutovat. Přeci jen nestudujete vysokou školu larpu (kterému jakože rozumíte vy), ale nějaký obor (kterému rozumí váš školitel). A když říká, že je něco nesmysl, pak je to celkem určitě nesmysl.

Když jsem těchto osm bodů konzultoval s dalšími larpery, došli jsme k **různým kontroverzím a nestejným pohledům na věc**. Věřím, že tenhle krátký článek může sloužit jako **základ diskuse pro různé názorové proudy** (například provokativního bodu jedna), specifikaci pro jednotlivé vědní obory, rozšíření o další důležité postřehy nebo jejich konkretizaci (například ohledně literatury).

Příklad nejdůležitějších zásad, která je nutno dodržovat při hraní airsoftu + dotazník k vyplnění před některými kláními.

Nejdůležitější zásady:

1. Každý hráč je zodpovědný sám za sebe a hry se účastní na vlastní nebezpečí. (Za hráče mladší 18 let zodpovídá zákonný zástupce).
2. Při hře je každý hráč povinen mít nasazeny ochranné brýle nebo použít jinou pomůcku chránící zrak. V případě nedodržení této zásady bude hráč vyloučen ze hry pro nekázeň vůči sobě a spoluhráčům. Každý hráč je povinen používat ochranné pomůcky zraku po celou dobu započaté hry a to i na tzv. mrtvolišti, kde se shromažďují zasažení hráči.
3. V případě náhodného úrazu nikdo nenes zodpovědnost za zdravotní následky nebo hmotné škody.
4. Každý hráč si musí být vědom zásad bezpečné manipulace se zbraní, jinak bude vyloučen ze hry pro nekázeň vůči spoluhráčům.
5. Hráč musí hrát fair-play.

- Po zasažení musí zvednout ruku a zřetelně říct ostatním „Mám“, aby se vyvaroval dalších zásahů. Hráč musí mít zvednutou ruku po celou cestu na mrtvoliště. Při průchodu „horkou“ oblastí musí hráč zřetelně ohlásit svůj průchod ostatním hráčům.
- Pokud hráč zásah neucítí a střelec mu řekne „Máš“, hráč zvedá ruku a bez diskuze odchází na mrtvoliště.
- V případě podvádění a nepřiznávání zásahů bude hráč potrestán cvičením 50 kliků, nebo vyloučením ze hry.

Podpisem čestně prohlašuji, že přebírám plnou zodpovědnost a jsem seznámen/a s výše uvedenými podmínkami čímž souhlasím s tím, aby můj syn/dcera (jméno,příjmení) : _____ hrál/a airsoft.

Jméno a příjmení zákonného zástupce:

Telefon zákonného zástupce:

Podpis zákonného zástupce

dne:_____

