

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI  
Cyrilometodějská teologická fakulta

**Katedra křesťanské výchovy**

Sociální pedagogika



Jakub KOKOJAN

*Bojové a organizační prvky římské armády ve volnočasových aktivitách dnešních dětí a mládeže*

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Ivana Koucká

**2015**

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil pouze uvedené prameny, literaturu a internetové stránky.

V Olomouci dne 15. 6. 2015

podpis studenta: \_\_\_\_\_

## Poděkování:

Chtěl bych zde poděkovat PhDr. Ivaně Koucké za vstřícnou spolupráci a odborné vedení při tvorbě mé bakalářské práce a Mgr. et Mgr. Petře Sobkové za pomoc při této práci a celém studiu.

## Obsah

1	Úvod	5
2	Základní východiska práce	6
2.1	Fenomén larp v odborné literatuře	7
3	Fenomén larp	8
3.1	Základní terminologie a zkratky	8
3.2	Krátce o larpu	9
3.3	Historie larpu v České republice a ve světě	10
3.4	Přínos larpu	10
3.5	Rozbor larpu jako hry	11
3.6	Pohled na specifika larpových akcí	14
4	Expeditio Germanica o.s. jako příklad dobré praxe	17
4.1	Cíle sdružení Expeditio Germanica o.s.	17
4.2	O sdružení	17
4.3	Prozatímní zkušenosti a postřehy	18
4.4	Souvislost s larpem	18
4.5	Výhledy pro další roky	18
5	Empirická část práce	19
5.1	Cíl empirické části	19
5.2	Metodologie	20
5.3	Podklady a příklady z historie	21
5.4	Srovnání přesunů skupin larperů v terénu	22
5.5	Srovnání římských tábořišť	23
5.6	Aktivita v táboře	25
5.7	Obléhačské techniky	25
5.8	Organizace boje a soubojů	26
5.9	Porovnání zbrojí a zbraní	28
5.10	Teutoburský les	29
5.11	Závěr empirické části	30
6	Závěr	31
7	Použité prameny, literatura a internetové stránky	32
7.1	Prameny	32
7.2	Literatura	33
7.3	Internetové stránky	35

## 1 Úvod

Při své práci pedagoga volného času jsem se setkal se zajímavými mladými lidmi, kteří mě seznámili se svými oblíbenými akcemi. Jsem jejich příznivcem, protože cokoli dnes mladí dělají dobrovolně a vykazuje to známky technických aktivit, manuální zručnosti a navíc i pohybu v přírodě, musí být podporováno. Aby to mohlo být podporováno, musíme o tom vědět více a podrobit to hlubšímu zkoumání.

Když přišel čas vybrat si téma bakalářské práce, učinil jsem rozhodnutí, které okomentuji citátem:

*Incidit in Scyllam qui vult vitare Chabrydim<sup>1</sup>*

Chtěje se vyhnout Charybdě v podobě nudného tématu, jsem si navrhl vlastní a očekával příjemnou práci, spolknula mě však Skylla v podobě nevhodně zvoleného předpokladu. Zabýval jsem se zkoumáním, zda se objevují nějaké prvky, inspirované římskou armádou, v aktivitách dětí a mládeže, jako jsou třeba hry na hrdiny, neboli LARPy. Výsledky výzkumu nesplnily má očekávání, nenalezl jsem očekávané množství shodných prvků, a musel se spokojit s konstatováním, že i záporný výsledek výzkumu je výsledkem.

---

<sup>1</sup> KUŤÁKOVÁ, Eva – MAREK, Václav – ZACHOVÁ, Jana: *Moudrost věků. Lexikon latinských výroků, přísloví a rčení*. Praha: Svoboda 1988, s. 260.

## 2 Základní východiska práce

Blahoslav Kraus hned v úvodu své knihy *Základy pedagogiky*<sup>2</sup> označuje sociální pedagogiku jako mladý obor, který se v naší zemi konstituuje od devadesátých let dvacátého století. Náhoda tomu chce, že po stejnou dobu se utváří i LARPOVÁ scéna na našem území. Obojí souvisí se změnou společenských a politických poměrů. Doufáme, že dále práce nahlédne na sociální pedagogiku a LARP<sup>3</sup> jako jednu z aktivit, kterým by se měla sociální pedagogika věnovat.

Naším záměrem je shrnout nashromážděná data a poznatky o fenoménu larp a porovnat je se zdroji, zaměřujícími se na hry a sociální pedagogiku. Následně pak srovnat prvky ze studia pramenů s populárně naučnou a odbornou literaturou zaměřenou na starověký Řím. Chceme ukázat a vysledovat prvky římské armády, jako jednoho z nejlépe organizovaných bojových uskupení starověku. Předpokladem je, že učíce se z odkazů historie, používají mladí aktéři her na hrdiny staletími prověřené postupy. Chceme zmínit situace, kde je používají vědomě i nevědomě. Pozorování akcí zahrnuje období let 2010 - 2015.

V práci se zaměříme na následující podobnosti a souvislosti zejména při sledování: přesunů „jednotek“, uspořádání tábořišť, porovnání zbraní, obléhací techniky a stroje, organizace boje a soubojů a také aktivit v táboře. Vědomé užití římských prvků v larpech a dřevárnách ověříme v online anketě cílené na olomoucké larpery. Dále budeme čerpat z dostupných pramenů, tedy fotomateriálu a videonahrávek z akcí (viz. seznam pramenů). Takto získané údaje pak srovnáme s literaturou pojednávající o starověkém Římu, zaměřenou na zbraně a válečnictví.

Při stanovení následujících výzkumných cílů vycházíme z knihy *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*:<sup>4</sup>

**Cílem intelektuálním** je zpracovat tematiku Říma a larpu (neboť se to samotným larperům jevílo jako zajímavé téma) a dokázat souvislosti mezi historií Říma a chováním larperů.

---

<sup>2</sup> KRAUS, Blahoslav: *Základy sociální pedagogiky*. 2. Vyd. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0643-9.

<sup>3</sup> Dále v textu bude použita zkratka psána malými písmeny. Jako jednoduchá pomůcka nám v tomto případě posloužilo slovo laser. Laser, je stejně jako larp zkratkové slovo (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation) a píšeme ho malými písmeny. Stejně je na tom slovo radar (radio detection and ranging). Lépe tedy psát o larpu než o LARPU. Blíže Asociace fantasy. *Jak se píše LARP?* [online]. [cit. 2015-05-17]. Dostupné z: <<http://www.larp.cz/clanek/352/jak-se-pise-larp>>.

<sup>4</sup> ŠVARÍČEK, Roman - ŠEĐOVÁ, Klára: *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. 1. Vyd. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0, s 62.

**Cílem praktickým** je přidat další práci do uzounkého portfolia prací o larpu.

**Personálním cílem** autorovým je, vzhledem k pracovnímu zařazení jako pedagoga volného času, popsat larp jako aktivitu, kterou mladí lidé sami nebo s jeho pomocí vyhledávají a vyžadují.

## 2.1 Fenomén larp v odborné literatuře

Odborné literatury na téma larp všeobecně není mnoho. Smysluplnost naší práce hledáme v pracích předchůdců. Například Dušan Čelanský zpracovává a obhájí svoji bakalářskou práci na téma „Hry na hrdiny“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky.<sup>5</sup> Dochází k závěru, že tyto aktivity sociálnímu pedagogovi slouží ke studiu a zaslouží si tedy věnovat jim pozornost i prostor. Čelanský odkazuje na práci Petry Zmeškalové a její Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu larp.<sup>6</sup> Zmeškalová pojímá práci více z pohledu kultury a čerpá hodně ze severských larpů, které dosahují jiných rozměrů.

Také my hledáme inspiraci v pracích severských autorů, a to v publikaci *Nordic Larp*<sup>7</sup> Markuse Montoly a v podobné práci českých autorů *Outside The Box*<sup>8</sup> psané jak česky, tak anglicky. Prací o larpu zpracovaných v naší mateřštině není mnoho a jsou ve formě sborníků z konferencí, bakalářských a magisterských prací. Pěkná práce zaměřená přímo na pedagogické využití larpu se vyskytla ve sborníku konference *Odraz*.<sup>9</sup> Některá občanská sdružení a jiné spolky nechávají nahlédnout veřejnost na svoje webové stránky a poskytují tak více či méně relevantní informace o problematice larpů. Celá problematika je málo zmapovaná, i když je komunita velice aktivní.

---

<sup>5</sup> ČELANSKÝ, Dušan: „*Hry na hrdiny*“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky [online]. 2012 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce Michal Vavřík. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/u2xhop/>>.

<sup>6</sup> ZMEŠKALOVÁ, Petra: *Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu LARP* [online]. 2008 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Viktor Pantůček. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9i5ah0/>>.

<sup>7</sup> STENROS, Jaakko - MONTOLA, Markus (ed): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia, 2010. ISBN 978-91-633-7856-0.

<sup>8</sup> GOTTHARD, Pavel (ed): *Outside the box*. 1. Vyd. Brno: Court of Moravia, ©2011. ISBN 978-80-254-9176-8.

<sup>9</sup> TRUHLÁŘ, Michal (ed): *Larp a jeho pedagogické využití/Larp and its pedagogical use*. In: *2012 - Odraž se dokud můžeš. Sborník larpové konference Odraž 2012*. 1. Vyd. Praha: Powerprint, 2012. ISBN 978-80-87415-41-2, s. 47.

### 3 Fenomén larp

V následující kapitole se zaměříme na rozbor larpu, uvedeme základní terminologii, zmíníme jeho historii, a to naši i světovou, zmíníme přínos larpu pro veřejnost, podíváme se na specifika těchto her a postavíme je do kontextu s literaturou zabývající se hrami v lidském životě.

#### 3.1 Základní terminologie a zkratky

Pro rychlou orientaci zde uvádíme několik často používaných zkratek a termínů, převzatých ze zájmového webu [www.drevarny.cz](http://www.drevarny.cz),<sup>10</sup> s nimiž se čtenář setká v textu.

##### Zkratky z anglických termínů:

**RP** - hraní role z anglického „role play“; vystupování jako postava a prožívání celého hraní.

**RPG** - hry s rolemi/příběhy, z anglického originálu „role playing games“. Hry ve kterých mají hráči možnost vystupovat v roli, z neznámějších jsou zahraniční Dungeons and Dragons a populární česká alternativa Dračí doupe, jeho varianty a další klony. Hry na hrdiny se hrají na počítačích, ve skupinkách s hracími kostkami, pomocí internetu i jinak.

**LARP** - hry na hrdiny přenesené do terénu, z anglického „live action role play“. Ztvárnění postavy je podpořeno nejen verbálním projevem, ale i kostýmy a pohybovými kreacemi.

##### Pojmy užívané při larpech:

**Dřevárna** - bitva/akce s fantasy tematikou, vyznačuje se použitím dřevěných (a hlavně měkkých) zbraní.

**Larper** - účastník larpu.

**Living History** - pokusy o celkovou rekonstrukci určité historické epochy a trávení času v dobových podmínkách, tedy termín užívaný pro živoucí historii. Snaží se být věrná v použitých materiálech, technikách a podobně. Týká se hlavně skupin historického šermu.

---

<sup>10</sup> Pojmy v dřevárnách. In: *Drevarny.cz web o dřevárnách a larpu* [online]. 2010-03-17 [cit. 2015-05-31]. Dostupné z: <<http://www.drevarny.cz/uvahy-rozhovory/drevarny-pojmy/>>



**Living larp** - označuje bitvu/akci snažící se o dodržení přesných dobových souvislostí, tedy s věrností reálií jako u živé historie, ovšem s prvky her na hrdiny.

**Mančkin** - termín označující podvádějícího hráče využívajícího mezer v pravidlech kvůli herním výhodám pro svoji osobu.

### 3.2 Krátce o larpu

Jak již bylo zmíněno, fenomén larp lze definovat jako „Hry na hrdiny v terénu“. Samy tyto aktivity se velmi problematicky zachycují a kategorizují. Kdo viděl jednu, zná všechny, a zároveň neví vůbec nic ani po dvacáté akci. Sami účastníci vzpomínají na své zážitky jako na prožitou realitu. Pokud je někdo poslouchá, aniž by byl zasvěcen, není si jistý, zda diskuse má probíhat v první osobě, tedy: „Já jsem vzal meč a rozběhl se proti nim.“ Nebo jestli se jen lidé pletou a nepopisují nějaký film, z jehož produkce se právě vracejí. A o tom larpu jsou. Každý je hrdinou i divákem, hraje postavu a na pár hodin nebo dní se přenáší do těla postavy, tu pak ztvárňuje. Herecké výkony nejsou příliš exkluzivní, nejde ale o divadlo a s divákem se nepočítá, nevzniká tak žádný velký problém s nedokonalostí hereckého projevu. Témata jsou omezena jen jako sama lidská fantazie. Akce můžeme dělit podle témat, podle doby (i fiktivní), kdy se děj odehrává, dle délky trvání či podle maximálního počtu zvaných/uvažovaných účastníků. Základní přehled o dělení v našich podmínkách můžeme získat na <http://www.larp.cz><sup>11</sup> v kalendáři akcí a utvořit si tak hrubou představu. Všeobecně se dá hovořit o zobrazení mnoha témat z fantasy a sci-fi literatury, může dojít i k přepracování historického námětu, nejedná se většinou o rekonstrukci, ale o přehrání alternativní reality. K oblíbeným tématům patří světy odvozené od díla J. R. R. Tolkiena, Andrzeje Sapkowského a dalších více i méně známých autorů. Účastníci se rekrutují se svolením rodičů někdy i od 12 let. Typičtější jsou však samostatní mladí lidé na počátku dospělosti. Dospělost je zde chápána ve smyslu zákona od 18 let, nikoliv sociální dospělost u Krause kolem 30 let. Samo o sobě je to zajímavé ve srovnání s Krausem a jeho fázemi socializace jedince.<sup>12</sup> Můžeme k tomu podotknout spolu s Krausem, že při rozvírajících se nůžkách mezi fyzickým a sociálním mládím nám vzniká několik ročníků mladých lidí ve věku 15 až 30 let, kteří nemají povinnosti k partnerům a potomkům a mohou se tak naplno věnovat svým koníčkům, v tomto případě larpu a

---

<sup>11</sup> [larp.cz](http://www.larp.cz) [online]. [cit. 2015-05-17]. Dostupné z: <<http://www.larp.cz/kalendar>>.

<sup>12</sup> KRAUS, Blahoslav: *Základy sociální pedagogiky*. 2. Vyd. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0643-9, s. 62.

všem radovánkám, které s sebou nese účast na akci. Mají vlastní finance k uskutečnění svých potřeb a cílů, zároveň malý počet překážek, přitom bydlí u rodičů a nemají závazky.

### 3.3 Historie larpu v České republice a ve světě

Pro hry na hrdiny je výrazný rok 1974, tehdy vydala firma TSR (Tactical studies rules) pravidla D&D (Dungeons & Dragons) publikace, podle níž se hraje hra na hrdiny s kostkou a papírem. V roce 1981 byla založena firma TSR Role-playing game association, která si klade za cíl sdružovat hráče her na hrdiny po celém světě. V současné době sdružuje řádově milióny hráčů. Jako příklady prvních samostatných larpových skupin lze uvést v USA Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games v roce 1977 a v Evropě pak v Anglii roku 1982 vznikla skupina Treasure Trap.

V České republice vyšla v devadesátých letech hra Dračí doupě a začaly vycházet překlady fantasy literatury (například Pán prstenů J. R. R. Tolkiena). Dračí doupě se začalo hrát naživo a první akce je datována do léta roku 1992 v Moravském krasu.<sup>13</sup>

Až po roce 2000 se začíná larpu věnovat „oficiální“ pozornost. Vznikají specializovaná knihkupectví a obchody. Přidávají se bakalářské a diplomové práce. Dochází tak k popularizaci tématu, například i Česká televize věnovala larpu reportáž v pořadu Gejzír.<sup>14</sup>

### 3.4 Přínos larpu

Hodnotíme-li samotné zmiňované aktivity mladých lidí z pohledu pedagoga a vychovatele, jsou úžasným projevem fantazie, vytrvalosti, cílevědomosti, manuální zručnosti a samostatnosti. Ne nadarmo se zvažuje začleňování larpů do výuky na školách. Lze v nich postihnout přínos v rozvoji osobnosti<sup>15</sup> a s tím související přínos v prevenci sociálně patologických jevů ve společnosti.<sup>16</sup> V součtu věnují účastníci akcí mnoho námahy a práce kostýmům, studiu pravidel a následně pak často podnikají výlet

---

<sup>13</sup> ČELANSKÝ, Dušan: *Hry na hrdiny jako oblast zájmu sociální pedagogiky* [online]. 2012 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce Michal Vavřík. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/u2xhop/>> s. 29.

<sup>14</sup> TOUŠLOVÁ, Iveta: LARP. In: *Gejzír* [online]. ČT 24. TV, ČT 24, 3. 9. 2014, 21:00. [cit. 2015-06-02] Dostupný také z: <<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10805121298-gejzir/214562235000001>>

<sup>15</sup> MOUDRÁ, Zora: *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče* [online]. 2010 [cit. 2015-06-03]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Petr Soják. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9jmirq/>>, s. 27

<sup>16</sup> Stránky občanského sdružení Moravian larp. <http://moravianlarp.cz> [online]. [cit. 2015-06-06] Dostupné z: <<http://moravianlarp.cz/moravian-larp/>>

do přírody, kde se stávají přímo závislími na svých schopnostech, zodpovědní za své vlastní jednání a jeho důsledky.

Další významný přínos shledáváme z pohledu rozvoje technických dovedností, o kterém se neustále diskutuje. Tedy v souvislosti s ubývajícími studenty technických oborů a klesající manuální zručnosti dětí a mládeže,<sup>17</sup> a stoupajícím hladem po absolventech technických oborů<sup>18</sup>, můžeme larp vidět jako vítaný prostředek k rozšíření dovednostní základny mladých lidí, jak zmiňuje například Zora Moudrá<sup>19</sup> nebo Jakub Vaněk<sup>20</sup>. Larp vybízí k manuálním činnostem, je potřeba vyhotovit kostýmy, zbraně a jiné artefakty, když už nezmíníme problematiku pořádání akcí jako takových a budeme se na věc dívat jen z pohledu řadového hráče. Znalost materiálů, pracovních postupů, dovednosti ovládání nástrojů a náradí, to vše musí larper ovládat a nezczitelně to patří ke každé akci a jednotlivému hráči.

Moudrá i Vaněk se dívají na neoddiskutovatelné přínosy pro životy mladých lidí, které jim jejich koníček může nabídnout. Hráči se učí nejen manuálním, ale i sociálním dovednostem, učí se řešit interpersonální relace a podobně.

Sborník konference Odraž nám nastiňuje i využití pro výuku v článku Larp a jeho pedagogické využití/Larp and its pedagogical use.<sup>21</sup> V tomto textu je larp chápán jako alternativa k psychodramatu nebo dramatické výchově.

### 3.5 Rozbor larpu jako hry

Z rozsáhlé literatury věnující se problematice her použijeme studie Homo ludens Johana Huizingy a Hry a lidé Rogera Calloise. Oba autoři rozebírají hry z mnoha pohledů. Callois ve svém mladším díle vytváří jakousi reakci na Huizingu.

---

<sup>17</sup> DOUBRAVA, Lukáš: Nedostatek techniků ohrožuje naši ekonomiku. In: *Učitel'ské noviny* [online]. 2010 č. 10 [cit. 2015-06-02] Dostupné z:

<<http://www.ucitelskenoviny.cz/?archiv&clanek=3265&PHPSESSID=4ac63d6ebd32f9f5b3698c4a70f855b5>>

<sup>18</sup> ŠTANDEROVÁ, Kristýna: Firmy mají nedostatek technicky vzdělaných lidí, studenti těchto oborů seženou práci rychleji In: *Český rozhlas* [online]. Zveřejněno 2014-02-14 [cit. 2015-06-02] Dostupné z: <[http://www.rozhlas.cz/zpravy/regiony/\\_zprava/1318879](http://www.rozhlas.cz/zpravy/regiony/_zprava/1318879)>

<sup>19</sup> MOUDRÁ, Zora: *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče* [online]. 2010 [cit. 2015-06-03]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Petr Soják. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9jmirq/>>, s. 57

<sup>20</sup> VANĚK, Jakub: *Analýza a seznámení s oblastí her LARP* [online]. 2010 [cit. 2015-06-03]. Diplomová práce. Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury. Vedoucí práce Ferdinand Mazal. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/qt0f3k/>>, s. 44

<sup>21</sup> TRUHLÁŘ, Michal (ed): Larp a jeho pedagogické využití/Larp and its pedagogical use. In: *2012 - Odraž se dokud můžeš. Sborník larpové konference Odraž 2012*. 1. Vyd. Praha: Powerprint, 2012. ISBN 978-80-87415-41-2.

V úvodu díla *Homo ludens* se autor táže, zda si vystačíme s označením našeho druhu jako *homo sapiens*, člověk moudrý, a předkládá další variantu antropologického vývoje v člověka *ludens* - člověka hravého (hrajícího si). Huizinga vidí ve hře fyziologickou potřebu a spatřuje v ní řešení i sociálně patologických jevů.<sup>22</sup>

Hravost je u dnešních Evropanů značná, spatřujeme v tom důsledek života, který lidem dává mnoho prostoru a možností pro trávení volného času. Vedle dnes méně preferované četby, svůj volný čas naopak vyplňují za pomoci informačních technologií, ty jsou jako činnost na vzestupu, dále se tradičně věnují sportům, sběratelství a řadě jiných aktivit. Došlo tak i na aktivitu, která je „přímou projekcí fantazie do terénu“.

Huizinga nám předkládá následující definici hry: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených prostorových a časových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti s vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.*“<sup>23</sup>

Nahlédneme, že do této definice *larp* spadá bez výhrady. Vždy má své „vykolíkové“ hřiště, jímž může být místnost, sál nebo i pár hektarů lesa. Doba, po kterou se hra koná, je jasná, zákonitě ji limituje pracovní volno.

„Jiné bytí“ těmito slovy u *larp*u dostává pomyslný hřebíček přímý zásah na hlavičku. Hráči *larp*ů odcházejí často od civilizace a tráví čas podle vzoru *trampingu* pod širým nebem. „Jiné bytí“ jim dává herní jména, zvláštní funkce a vlastnosti, povolání a poslání. Trochu nelibě můžeme pozorovat nepsané pravidlo, že co se stalo na *larp*u, to se nestalo doopravdy. Zde je bohužel nutné zmínit konzumaci omamných látek a případné sexuální excesy mladých lidí. Nejedná se o pravidlo, spíše o výjimky, které toto pravidlo potvrzují. Ale určitě můžeme říct, že v rámci *Role play* se každý, kdo hraje dobře, dostává do „jiného bytí“ a mimo svůj obvyklý „všední život“.

Podívejme se, jak Huizingovu definici hry upřesnil ve své klasifikaci *Calloise*. Ten dělí herní principy na *AGÓN*<sup>24</sup> - soupeření, *ALEA*<sup>25</sup> - hru náhody (kostky), *MIMIKRY*<sup>26</sup> - akceptování iluze a *ILINX*<sup>27</sup> - závrť.

---

<sup>22</sup> HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 2. Vyd. v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. Studie; 12. ISBN 80-7272-020-1, s. 9.

<sup>23</sup> HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. 2. Vyd. v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. Studie; 12. ISBN 80-7272-020-1, s. 44.

<sup>24</sup> CAILLOIS, Roger: *Hry a lidé: Maska a závrť*. 1. Vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5, s. 35.

V knize *Hry a lidé* nalézáme ke každé ze čtyř kategorií příklady konkrétních her. Pokud jsme si vědomi, jak vypadá larp a pokusíme se jej zkatégorizovat podle agón, alea, mimikry a ilinx, dojdeme k překvapivému závěru, že v sobě má prvky všech kategorií, a to i opakovaně. Pokud vnímáme larp jako natolik všestranný, můžeme se směle pustit do výčtu jeho pozitiv. Zde se pak obrátíme spolu s kompasem na sever Evropy, kde mají tyto aktivity nejdelší tradici.

Calloisem navržené kategorie her nám v podstatě udávají, jaký přínos mají pro rozvoj osobnosti, fyzické zdatnosti, sociálního chování etc. Huizinga tedy vidí ve hře sociální potřebu, která přináší evolučně nový druh - homo ludens. Projdeme s mlčením kolem příkladů ze života, u nichž oba autoři zmiňují štěňata a jiné živočišné druhy vůbec. Pokud vezmeme jakoukoliv hru, jichž máme v naší společnosti dostatek, můžeme časem narazit na nějaké její úskalí a nedokonalost, zejména v jejím úzkém zaměření. Fyzické aktivity mohou vést při špatném tréninku k přetěžování vybraných partií (agón) Hráčské vášně spojené s generátory náhodných jevů můžou člověka příliš pohltil (alea). Adrenalinové sporty a chuť po extrémních prožitcích může vést k různým nehodám (ilinx). Larp se nám předvádí jako všestranně zaměřená aktivita, která neklade nároky na jeden konkrétní aspekt. O prospěšnosti aktivit zaměstnávajících více než jednu část lidské činnosti asi nebudeme muset diskutovat.

Uvedme si modelový příklad, jak by se na něj mladý člověk mohl připravovat:

Aktér hry si projde kalendář akcí a vybere si akci jemu tematicky blízkou. Na akci se přihlásí. Pokud je to možné, zapojí se hned do příprav. Vybere si postavu ke ztvárnění a zahrání. Začne řešit finanční otázky: Za co nakoupí věci na kostým, kolik bude potřebovat na dopravu, kolik bude stát účastnický poplatek. Dále je potřeba vyřešit logistiku: Jak se dostat na místo určení, jak tam spát, co tam jíst a jak se vrátit zpět. Do tohoto bodu sledujeme potřebu organizačních schopností a určité sociální inteligence. Přejde na řadu zručnost, s níž si musí vyrobit kostým a nějaké zbraně, a to i v případě, že postava nutně nemusí fyzicky bojovat. Každopádně to vyžaduje nějaké artefakty, které dělají postavu postavou (například mágova hůl). Může to zahrnovat i nějaké studium historických nebo jiných dostupných faktů o ztvárňované postavě. Pak na samotné akci

---

<sup>25</sup> CAILLOIS, Roger: *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. Vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5, s. 37.

<sup>26</sup> CAILLOIS, Roger: *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. Vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5, s. 40.

<sup>27</sup> CAILLOIS, Roger: *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. Vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5, s. 44.

je aktér přímo zapojen do hry a je většinou potřeba podávat fyzické až sportovní výkony. V neposlední řadě zmiňme též teamovou práci dané herní skupiny.

Aktér většiny akcí vyvíjí zpravidla značné úsilí, v čemž vidíme velký příslib pro společnost, pokud by mladí lidé byli vychováváni a utvářeni podobně fungujícími aktivitami. V čem spatřujeme největší pozitivum? Pokud je člověk, mladý člověk, takto směřován hrou, vykonává tak činnost, která je dobrovolná, jde o svobodnou volbu každého daného jedince.<sup>28</sup>

V případě hlubšího zájmu o téma poskytnete mnoho informací internet, doporučujeme shlédnout několik i nahodilých dokumentů s klíčovým slovem larp. Pro úplného začátečníka v brněnské neziskové organizaci zabývající se larpy - CourtOfMoravia připravili video s názvem Co je to larp?<sup>29</sup> Tento snímek představuje praktickou ukázkou užití fenoménu larp.

### **3.6 Pohled na specifika larpových akcí**

Většina aktivit, ať již v přírodě, brownfieldech nebo i ve městech s sebou nese určitou dávku akčnosti, kterou podtrhují souboje. Tak se k samotnému hraní role často přidává i úkol být dobrým vojákem a válečníkem.

Na většině akcí je ale vše podřízeno bezpečnosti hráčů, proto je většinou přítomen zdravotník. Rizika se i tak pořadatelé snaží minimalizovat už proto, že tím zmenšují i své potenciální problémy pořadatelů akce, na níž dojde a) k úrazu, b) nebo dokonce k úrazu nezletilého dítěte.

Většina dřeváren používá k boji náhražky zbraní. Ty se přibližují reálným předlohám většinou jen barvou a obrysy. Celkové rozměry, materiál i hmotnost artefaktu je plně podřízena pravidlům akce a důsledně se kontroluje. Zbraně samotné pak kombinují pevné a lehké jádro masivně obalené měkčením (karimatkou, mirelonem, či jinou pěnovou hmotou), pohromadě je pak drží směs lepidel, textilních a plastových lepicích pásek a jiných spojovacích materiálů. Pro kontrolu technologie výroby zbraní a dodržení bezpečnostních pravidel, může před zahájením akce v rámci ověření bezpečnosti dojít i k rozebrání zbraně. Z těchto důvodů jezdí hráči na akce vybaveni více artefakty, jež mohou najednou upotřebit.

---

<sup>28</sup> HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 2. Vyd. v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. Studie; 12. ISBN 80-7272-020-1, s. 18.

<sup>29</sup> COURTOFMORAVIA: Co je to larp. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 2. 12. 2011 [cit. 2015-05-16]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ej0mJyjbMfw>>

Kromě použitých materiálů jsou v hledáčku pořadatelů i rozměry a hmotnost. V pravidlech jednotlivých akcí předepisují maximální rozměry (zejména délku) zbraní v závislosti na použití, jako je kombinace jednoručního držení zbraně a štítu, obouruční držení sečné nebo pádné zbraně, případně obouruční držení zbraně bodné. Hmotnostně se pak zbraň musí vyhnout oběma extrémům. Nesmí mít zdrcující váhu ničivých účinků. Zároveň s ní hráč nemůže být schopen mávat jako proutkem.

Obsáhlá jsou i pravidla týkající se lukostřelby. Kontroluje se zejména nátaħ luku, maximálně 10 až 15 kilogramů při plném nátaħu. Speciálně se vyrábějí realisticky vypadající luky s malým nátaħem. A velice se dbá na zpracování hlavic šípů. Základní pravidlo dodržují všichni: Hlavice šípu musí být větší než oční důlek. Praktikuje se všeobecně uznávané zajímavé pravidlo, že každý hráč musí snést zásah svojí zbraní. Před započítáním hry se zbraně (zejména luky, kuše a pušky) testují na hráčích, případně na schvalovateli.<sup>30</sup>

U boje se dbá na jistou realističnost. Údery, body, seky, střely musí být přesvědčivé. Mají být tedy vedeny se vši reálnou zuřivostí boje. Samotný zásah však nemá působit bolest. Před dopadem by měl útočník úder zbrzdit co nejvíce. Uznání zásahu častokrát spadá do pravidel fair-play. Vystává zde jednoduchá otázka a jednoduchá odpověď: Když podvádím při hře, jejímž účelem je hra sama a ne počet bodů nebo pozice na stupních vítězů, koho podvedu při nepřiznání zásahu? Z našeho hlediska nemá příliš velký smysl nepřiznat zásah a podvést tak vlastně jen sám sebe. Otázkou je, komu to více pomůže a komu pokazí hru. Dovolme si citovat jednu větu od Johana Huizingy: „*I ve světě vysoké vážnosti na tom byli falešní hráči, pokrytci a podvodníci vždy lépe než ti, kdo kazili hru: odpadlíci, kacíři, novátoři a ti, kteří byli zajatci svého svědomí.*“<sup>31</sup> Huizinga uvádí, že lepší postavení mají falešní hráči, než hráči kazící hru. Není nám však známo, kterak by mohl podvodník nekazit hru při larpu ať už sobě, svému týmu,

---

<sup>30</sup> Dovolme si ještě malou odbočku k larpům, při nichž se používají střelné zbraně realistického současného vzezření. Většinou se tematicky zabývají nedávnou minulostí a jejími alternativami, současností, nebo postapokalyptickou budoucností. Zde se můžou vyskytovat airsoftové zbraně. U jejich použití se v duchu myšlenky sportu pocházejícího z Japonska, kterým je airsoft, přímo používá fair-play princip. Airsoft vznikl jako určitá reakce na paintball pocházející z USA. Zásah plastovou kuličkou o váze 0,2 gramů na vzdálenost 15 až 30 metrů nezanechává žádné stopy. Stejně jako v samém airsoftu i hráči larpů musí uznat zásah, který je jinak neprokazatelný. Zde je rozdíl proti paintballu, protože zásah míčkem plným olejové barvy je neoddiskutovatelný.

<sup>31</sup> HUIZINGA, Johan: *Homo luden.: O původu kultury ve hře*. 2. Vyd. v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. Studie; 12. ISBN 80-7272-020-1, s. 23.

protivníkům i organizátorům. To však nechme na zvážení každého. Ovšem je znám případ určitého obcházení pravidel, takový hráč je pak označován jako mančkin.

Zde si můžeme učinit první srovnání s římskými zbraněmi, když vezmeme do úvahy, co již víme o bezpečnosti na akcích. Římské zbraně a výstroj měly víceméně ustálené rozměry, jak to vyžadovalo mnohatisícové nasazení a boj v uzavřených řadách. Ať již to byl gladius hispaniensis (meč římského legionáře), nebo pověstný štít obdélníkového tvaru, čili scutum, či vrhací oštěpy neboli pila. Realističnost vybavení zde ustupuje pravidlům, která upravují délku meče, jeho bezpečnost; pravidla někdy omezují rovněž rozměry štítu. Samotné vrhací zbraně jsou všeobecně problematické a až na malé výjimky se vynechávají. Můžeme tak konstatovat, že zbraně při obecných fantasy larpech mohou být odrazem římských zbraní, jejich parametrů však vzhledem k pravidlům a bezpečnosti nemohou úplně dosáhnout.



## 4 Expedio Germanica o.s. jako příklad dobré praxe

Ačkoliv celkovým cílem práce je věnovat se pouze obecně larpům historickým a fantasy, uveďme alespoň jeden příklad praxí prověřované aktivity. Jako příklad dobré praxe poslouží činnost olomouckého spolku Expedio Germanica o.s. Je to skupina, která chce přivést děti i širokou laickou veřejnost k problematice římského impéria. Usiluje o vytvoření živého modelu života římského legionáře, jenž tak ožívá přímo před dětmi. Postavme ji mimo standardní skupiny historického šermu, sdružující sice nadšence, ovšem většinou nadšence v produktivním věku (schopné si vše potřebné koupit, nebo vyrobit bez pomoci). Vzhledem k tomu, že se spolek věnuje volnočasovým aktivitám, představuje ideální objekt v hledáčku této bakalářské práce.

Podarilo se nám získat čas pana Jiřího Forýtky, zakladatele sdružení. Poskytnul nejen interview,<sup>32</sup> ale zároveň tiskové materiály občanského sdružení a taktéž plné znění stanov.<sup>33</sup>

### 4.1 Cíle sdružení Expedio Germanica o.s.

Sdružení má definovány tyto cíle: Hodlá seznámit širokou veřejnost s historií, zejména římskou a germánskou a její popularizaci. Chce se věnovat řemeslným, technologickým a vojenským postupům Římanů a Germánů, což zamýšlí uskutečnit formou experimentů a v souladu s pravidly living history. Snaží se o zážitkovou a experimentální archeologii. Také si přeje přičinit se o zkvalitnění a zvýšení kulturního a cestovního ruchu v Olomouci. Jak jsme se již zmínili, snaží se nabízet tématické volnočasové aktivity, což je určující pro tuto práci.

### 4.2 O sdružení

Následující informace čerpáme z rozhovorů s panem Forýtkem.<sup>34</sup> Expedio Germanica o.s. bylo založeno začátkem roku 2013. Má v současné době pouze tři členy, což mu ale nebrání v aktivitách, náboru dětí do zájmových útvarů, pořádání workshopů a různých akcí.<sup>35</sup> Aktivně se účastní získávání grantů na svoje aktivity, protože volnočasové aktivity pro děti a mládež nejsou zpravidla zdrojem horentních příjmů. K zájmovým útvarům se snaží přidat i příměstské tábory s historickou tematikou. Jeden ze stěžejních cílů je vybudování vlastního areálu (archeoskanzenu) jako zázemí pro

---

<sup>32</sup> Rozhovor s Jiřím Forýtkem, 29.5.2015, Olomouc

<sup>33</sup> Stanovy občanského sdružení Expedio Germanica o.s., obdržené e-mailovou korespondencí 29.5.2015

<sup>34</sup> Rozhovor s Jiřím Forýtkem, 29.5.2015, Olomouc

<sup>35</sup> Expedio Germanica In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-11] dostupné z:

<<https://www.facebook.com/pages/Expedio-Germanica/529541510437509?fref=ts>>

vlastní aktivity. Celá činnost se inspirovala archeologickým výzkumem v Olomouci. Prostory pro svou činnost by si sdružení rádo vybuďovalo v blízkosti archeologického naleziště v Neředíně, kde jsou prokazatelné zbytky římského vojenského tábora. Sdružení hodlá také sestavit vlastní „bojovou jednotku“ Legio XIII Gemina Martia Vitrix a s tímto uskupením se pak lépe prezentovat při vystoupeních.

#### **4.3 Prozatímní zkušenosti a postřehy**

Dále v rozhovoru zaznělo: „Pro nezavedenou organizaci není lehké získat nové zájemce.“ O to se snaží při veřejných exhibicích v parcích a jiných místech, kde je možné vhodně prezentovat kostýmy a zbraně. U dětí se setkávají s přelétavostí a nestálostí v zájmech. Děti většinou projeví o aktivity sdružení veliký zájem, ale bohužel jen krátkodobý. Při jejich zapojení do pravidelné činnosti zatím naráží členové sdružení na mnoho problémů. Došlo i k problémům s personálním zajištěním a také se zajištěním prostor. Zatím nedisponují vlastním zázemím, a tak se snaží získat prostory ve školách a skautských klubovnách, tedy přímo v místech, kam normálně jejich potenciální klienti již docházejí. Bohužel museli vrátit část dotací, z čehož pramení značné obavy, že to ovlivní přidělení prostředků pro následující léta.

#### **4.4 Souvislost s larpem**

Pan Forýtek se nám zmínil o postřehu, který jsme mu pomohli rozklíčovat. Přišlo mu zvláštní, že někteří frekventanti setkání a workshopů si přáli vyrábět artefakty, zejména štíty, v neobvyklých rozměrech. Zde jsme ho upozornili na pravidla larpových akcí. Některé z dětí v Olomouci se tedy očividně larpům a zároveň římské tematice věnují. Pan Forýtek ve snaze vyhovět pomohl dětem vyhotovit štíty menších rozměrů, ač nebyly příliš k užítku při jeho aktivitách, protože měly daleko do pravidel living history.

#### **4.5 Výhledy pro další roky**

Na příští školní rok zahájilo sdružení propagační kampaň a v ní se pokusí navázat na obvyklý časový rámec zařazování dětí do zájmových útvarů. Chce se zaměřit na mnohaleté setrvání účastníků při jeho aktivitách, aby se nestaly jen hlídáním malých dětí na jednu sezónu. Zaměří se na děti a mladistvé ve věku od osmi do čtrnácti let. Plánuje uspořádání tradičního festivalu Marcomannia v Olomouci. Zajistí pokračování činnosti workshopů sdružení. V neposlední řadě se zaměří na vybudování archeoparku, který bude sloužit jako open air muzeum. Hodlá také pokračovat v dalším získávání frekventantů i spolupracovníků napříč všemi věkovými skupinami.

## 5 Empirická část práce

Domníváme se, že existuje spojitost mezi starověkem a dnešními dětmi a mládeží věnujícími se lardu. Jsme přesvědčeni, že takto výrazná éra evropské civilizace, jakou je bezesporu starověký Řím, se odráží v našich životech stále. Některá témata jsou navíc stále reprodukována a přispívá to k popularizaci historie. Nepředpokládáme, že téma zaujme každého, ale své diváky, posluchače, a v našich souvislostech i hráče, si jistě najde. Vycházíme z názoru, že pokud něco bylo s výhodou používáno s úspěchy po několik staletí, mělo by to nechat stopy i dnes. Vše s přihlédnutím k faktu, že se larpeři vizuálně podobají spíše historické rekonstrukci než každodenní realitě, kterou známe z ulice, stanice vlaku, nebo fronty supermarketu.

### 5.1 Cíl empirické části

Naším cílem je, jak je ostatně zmíněno v samotném názvu práce, najít v aktivitách dětí a mládeže bojové a organizační prvky římských armád. Tedy hledání těchto prvků v mnohokrát skloňovaných lardech.

Stanovme si tedy základní otázku k našemu výzkumnému problému.<sup>36</sup> Je-li výzkumným problémem hledání souvislostí lardu a starověkého Říma, můžeme položit základní otázku: **Existují ve studovaných pramenech a literatuře viditelné souvislosti mezi legiemi starověkého Říma, jejich signifikantními znaky a chováním mladých lidí při hraní lardu?**

Tuto základní otázku se pokusíme zodpovědět tím, že se zaměříme na následující činnosti a projevy typické pro římskou armádu: Jak se vojska přesunovala, jak římské legie tábořily, co dělali Římané ve volném čase, jak legie dobývaly s pomocí obléhacích strojů, jak vypadal samotný boj vojáků v poli a také jak vypadaly zbroje, zbraně a vůbec celé vybavení římského legionáře.

Pro sledování jsme si vybrali akce s několikaletou tradicí, jako jsou: Soumraky (odehrávají se na Olomoucku), Heroes, B5A tedy Bitva pěti armád, Doriathské války a Teutoburský les.

Zatímco ostatní akce jsou vystavěny ryze na fantasy základu, Teutoburský les se odkazuje na pamětihodnou bitvu, kdy byly poraženy římské legie. V naší práci měly být

---

<sup>36</sup> CORBIN, Juliet M. - STRAUSS, Anselm L.: *Základy kvalitativního výzkumu : postupy a techniky metody zakotvené teorie*. 1. Vyd. Boskovice : Albert ; Brno : Sdružení Podané ruce, 1999. SCAN ; 2. ISBN 808583460X, s. 23.

vysledovány prvky ve všeobecně zaměřených fantasy larpech, jak bude ale ukázáno, je jich minimum. Proto je na místě zmínit, že jsou i jiné aktivity, například jako v případě dobré praxe občanského sdružení Expeditio Germanica o.s., na které jsme při výzkumu narazili, a tyto pak jsou naopak přímým promítnutím předchozích předpokladů výzkumu do praxe.

## 5.2 Metodologie

Pro vypracování empirické části jsme se rozhodli pro použití metod kvalitativního výzkumu. Téma je velice specifické a není frekventované natolik, aby se na něj našla šablona pro klasický kvantitativní výzkum. Jak ve svém Úvodu do kvalitativního výzkumu shrnuje Jan Hendl, kvalitativní výzkum sám je původně chápán jako doplněk výzkumných strategií, ale také jako protipól na jednotných základech postavené vědy.<sup>37</sup> Autor knihy dále zdůrazňuje, že je samo o sobě obtížné popsat definici pojmu „kvalitativní výzkum“, a to pro rozmanitost metod a přístupů. Hendl odkazuje na Juliet Corbinovou a Anselma Strausse a jejich Základy kvalitativního výzkumu, kde se nalézají definice: „*Termínem kvalitativní výzkum rozumíme jakýkoliv výzkum, jehož výsledků se nedosahuje pomocí statistických procedur nebo jiných způsobů kvantifikace. Ať už se jedná o výzkum života lidí, příběhů, chování, ale také chodu organizací, společenských hnutí nebo vzájemných vztahů.*“<sup>38</sup> Dále píše, že termín kvalitativní výzkum může být zavádějící, neboť pro každého může znamenat něco jiného.

V souhrnu se jedná o výzkum, který se nedá jednoduše spočítat. Tento výzkum je subjektivní pro výzkumníka, pro zkoumané osoby, i pro případné hodnotitele a čtenáře. V jeho výsledku se tedy odráží osobnost výzkumníka, čtenáře i zkoumaného subjektu. My jsme pro potřeby našeho empirického výzkumu zvolili následující metodu - prostá analýza dokumentů z Hendla.<sup>39</sup> Protože pro kvalitativní výzkum používá jako dokumenty v podstatě jakékoliv zaznamenané materiály, pro nás se jimi stanou knihy o historii, videa z YouTube a fotografie. Samostatný dokument prezentuje online anketa, vytvořená podle šablony kvalitativního dotazování.<sup>40</sup> Anketa konkrétně vznikla pro

---

<sup>37</sup> HENDL, Jan: *Úvod do kvalitativního výzkumu*. 1. Vyd. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 8071845493, s.15.

<sup>38</sup> CORBIN, Juliet M. - STRAUSS, Anselm L.: *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. 1. Vyd. Boskovice: Albert ; Brno: Sdružení Podané ruce, 1999. SCAN ; 2. ISBN 808583460X, s. 10.

<sup>39</sup> HENDL, Jan: *Úvod do kvalitativního výzkumu*. 1. Vyd. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 8071845493, s.64.

<sup>40</sup> HENDL, Jan: *Úvod do kvalitativního výzkumu*. 1. Vyd. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 8071845493, s.98.

oslovení larperské obce na Olomoucku. Kromě podružné otázky na věk respondenta, který ověřil účast mladých lidí od 15 do 28 let, obsahovala dvě hlavní otázky. První otázka byla uzavřená: „Jste si vědomi konkrétního použití prvků římských armád při vašem hraní larpu?“ Druhá otevřená otázka nabádala respondenta k vyjmenování užití těchto prvků. V poslední volné otázce mohl respondent vyjádřit svůj vztah k Římu, událostem, historickým osobám dle vlastních preferencí.<sup>41</sup>

K celému zpracování přistoupíme následovně: Vyslovíme předpoklad u signifikantních projevů římského válečnictví a života vůbec. Vyhodnotíme tento projev v larpech podle odborné literatury, uvedeme příklady z pramenů.

### 5.3 Podklady a příklady z historie

Většina velkých státních útvarů a impérií v historii vznikla vojenskou převahou a dobovačnými válkami. Trvalost těchto útvarů shledáváme variabilní. Například Alexandrova říše nepřežila svého tvůrce. V minulosti bylo podobných říší, které nepřežily zakladatele nebo zanikly pár desítek let po jeho smrti, mnoho. Naše území se stávalo postupně součástí několika velkých říší a můžeme na to být hrdí anebo nás to může mrzet, historie nás přešla a zformovala. Namátkou za všechny na našem území uvedme říši Sámovu a Velkomoravskou říši. V nedávné minulosti se ocitly naše země v područí Třetí říše a i ta trvala jen pár let.

Na naše území zasáhly i římské výboje. Až k dnešním hranicím České republiky a Slovenské republiky zasahovaly římské provincie Horní a Dolní Pannonie. Jako hraniční linie se na dlouhou dobu ustálila řeka Dunaj, při níž se rozkládal i jeden z nejvýznamnějších římských vojenských táborů a vojenské a civilní město Vindobonna<sup>42</sup> na území dnešního hlavního města Rakouska Vídně. Ovšem i u nás na Moravě v Olomouci Neředíně<sup>43</sup> byly nalezeny zbytky dočasného římského ležení.

Řím za království, republiky a následně císařství trval od mýtického roku 753 před naším letopočtem, tedy od založení Říma Romulem a Remem, až do dobytí Konstantinopole 1453 našeho letopočtu Turky a pádu Východořímské říše. Takto dlouho trvajícím státním útvar se nutně podílel na formování celého světa i po vlastním

---

<sup>41</sup> Online anketa. In: GoogleDocs [online] dostupná od 10.3.2015

<sup>42</sup> SCARRE, Chris: *The Penguin Historical Atlas of Ancient Rome*. London: Penguin, 1995, ISBN 978-0-140-51329-5, s. 55.

<sup>43</sup> Římský milník spojuje Olomouc s antickým světem. In: *Olomouc.eu* [online]. [cit. 2015-05-31].

Dostupné z: <<http://www.olomouc.eu/aktualni-informace/aktuality/14650>>

Olomouc - Neředín. In: *rimanevolomouci.cz* [online]. [cit. 2015-05-31]. Dostupné z:

<<http://www.rimanevolomouci.cz/cz/stranka/olomouc-neredin.html>>

zániku. Jako téma je Řím dodnes velice populární. Můžeme to doložit i díly zábavního průmyslu, například film Ridleyho Scotta Gladiátor, televizní seriál Spartakus, případně počítačové hry jako Centurion od Electronic Arts již z roku 1990, případně zdařilá série strategických her Caesar. Můžeme také přidat prohlížečovou online hru hostovanou na Slovensku, *Rímske impérium*.<sup>44</sup> Zde zmiňujeme jen „nová média“, seznam veškeré literatury napříč všemi žánry by byl mnohastránkový. V tomto vidíme zájem a živost tématu.

V anketě se respondenti hlásí ke znalostem starověkého Říma, označují jej jako svoje oblíbené téma a zdroj inspirace.

#### 5.4 Srovnání přesunů skupin larperů v terénu

Římské legie byly skvěle organizovány. To se projevovalo všude, včetně přesunů samotných armád. Římané měli dokonalý systém silnic a pěší vojska se přesunovala uvnitř říše s obdivuhodnou efektností. I pohyb po nepřátelském území vykazoval dokonalou organizovanost. Vše bylo podřízeno požadavkům na bezpečnost a rychlost pohybu. **Předpokládáme tedy spojitost v jisté míře organizovanosti.**

U legie mluvíme o pochodu od jednoho utáboření k druhému.<sup>45</sup> Narozdíl od vysledovaného postupu praktikovaného larperů, si legie nikdy nevyšla jen na výlet nebo na procházku. Můžeme říct, že jediné, co larpeři zhruba dodržují, je tempo. Přesun legií byl pevně dán a vojáci se řadili podle několika šablon v závislosti na terénu a také podle hostility prostředí, v němž se legie přesouvala. Do této reality nepřízně okolí, kdy mohly z lesa začít létat šípy nebo oštěpy, larperů nikdo nestaví. Dopraví se na místo, kde se má odehrávat děj příběhu. Do nějaké pevnosti nebo města,<sup>46</sup> kde si odloží, co nepotřebují k boji (jídlo, pití, náhradní zbraně etc.). Pak se připraví na samotný boj.

Pokud se pokusíme najít alespoň nějakou spojitost, je možné občas vidět na začátku skupiny nějakého vlajkonoše. Neshledáváme však výsledek porovnání za příznivý. Pokud se podíváme na videa například z Doriathských válek<sup>47</sup> nebo z pěkně

---

<sup>44</sup> <http://www.rimske-imperium.sk>

<sup>45</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády do 3. století n. l.* [online]. 2013 [cit. 2015-05-11]. Diplomová práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/6gwmdy/>>, s. 45.

<sup>46</sup> Larpové pevnosti a města mají rozličné podoby. U „provázkových akcí“ si každý musí zdi a věže domyslet, kudy vede hradba, určuje motouz. Trochu lepších výsledků dosáhneme, ovšem za cenu vyšších nákladů, při použití například netkané textilie pomalované motivem zdi. Dá se hovořit o precizně provedených akcích například za použití lešenářských trubek, kdy můžou vzniknout hradby, na které se dá i vstoupit. Velkou výhodou je užití nějaké pěkné historické kulisy, například hradu či hradní zříceniny.

<sup>47</sup> Inspirováno knihou J. R. R. Tolkiena *Silmarilion*.

zpracovaného dokumentu o B5A,<sup>48</sup> ukazuje nám natočený materiál,<sup>49</sup> že armáda není při přesunu organizovanější než turisté na prohlídce náměstí.

K pochodovým formacím se v anketě nikdo nepřihlásil. Pouze jeden respondent uvedl organizaci gardy jako legie. Což není příliš konkrétní vyjádření.

**Závěr:** Zjevné souvislosti při přesunech jednotek výzkum tedy nepotvrdil.

## 5.5 Srovnání římských tábořišť

Pokud jsme hovořili o efektivních přesunech římských legií a směřování k bezpečnosti pro případ napadení nepřítelem, tak totéž platí pro římské tábory. Římská tábořiště se budovala na různě dlouhou dobu, někde legie přespala a pochodovala dál. Jindy se zdržela, nebo třeba i zazimovala. Na základech pevných římských tábořišť (stálých římských táborů) vyrostla některá evropská města jako již zmíněná Vídeň (Vindobona), Mainz (Mogontiacum), Bonn (Bonna), Trevír (Augusta Treverorum), Regensburg (Castra Regina), nebo třeba Budapešť (Aquincum).<sup>50</sup>

**Předpokládáme cílené uspořádání** podle herní logiky a vliv geometrické pravidelnosti viditelné v římských pochodových táborech.

Zmíníme zde úryvek z Římských reálií Václava Kubelky: „*Po skončeném denním pochodu rozbíjen vždy tábor (castra ponere), v němž by vojsko bezpečně přenocovalo. Za tím účelem vysílán napřed tribun s augurem, četou vojáků a v době císařské i měřičem (metator), aby vyhlédli příhodné místo a vyměřili. Vybíráno pak nejraději mírné návrší, s něhož byl jednak rozhled po krajině, jednak snadné zásobování spíží, dřívím, vodou a pící. Prostor pro tábor vyměřován podle povahy místa, obvykle však v podobě čtyřúhelníka (čtverce neb obdélníka, castra quadrata), augurem posvěcen, dvěma kolmicemi (cardo maximus a decumanus maximus) na 4 části rozdělen, a*

<sup>48</sup> Inspirováno knihou J. R. R. Tolkiena Hobit.

<sup>49</sup> Hrdinové LARPU - dokument o B5A. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 15. 9. 2014 [cit. 2015-05-21].

Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=EVENrzyJPmM>>

Doriathské války 2013 - czech LARP. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 15. 9. 2014 [cit. 2015-05-21].

Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=nlS5igbWQ6Q>>

Doriathské války 2014. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 6. 1. 2015 [cit. 2015-05-21].

<<https://www.youtube.com/watch?v=cMRD1tbSluk>>

<sup>50</sup> SCARRE, Chris: *The Penguin Historical Atlas of Ancient Rome*. London: Penguin, 1995, ISBN 978-0-140-51329-5, s. 55.

SCARRE, Chris: *The Penguin Historical Atlas of Ancient Rome*. London: Penguin, 1995, ISBN 978-0-140-51329-5, s. 87.

PLANCK, Dieter - THIEL, Andreas (Hrsg.): *Das Limes-Lexikon. Roms Grenzen von A–Z* (= Beck'sche Reihe 1836). München: C. H. Beck, 2009, ISBN 978-3-406-56816-9, s. 111-112.

PLANCK, Dieter - THIEL, Andreas (Hrsg.): *Das Limes-Lexikon. Roms Grenzen von A–Z* (= Beck'sche Reihe 1836). München: C. H. Beck, 2009, ISBN 978-3-406-56816-9, s. 81.

*barevnými praporky vytyčeno místo pro každé oddělení vojska, bílým pak při průseku obou kolmic místo pro stan vůdcův.*<sup>51</sup>

U srovnání tábořišť římských a larpových shledáváme minimální, spíše mizivé paralely. Římský tábor byl organizován s velkou přesností v závislosti na době, již měli legionáři na místě strávit. Tábory se pak vyznačovaly geometrickou přesností, členěním na „ulice“ (via praetoria, via principalis, via quintana)<sup>52</sup> a rozmístěním podle jednotlivých organizačních jednotek. Ležení larperů je nebdale umístěná stanová vesnička, kdy si každý postaví stan, kde má zrovna místo. Můžeme ale vzít i akce, jako jsou Soumraky, pořádané každoročně v okolí Olomouce, kdy proti sobě bojují jen dvě strany, a ač se táboří v lese mezi stromy, vytyčí se, kde začíná ležení Aliance a kde ležení Hordy.<sup>53</sup> Takto vzniká alespoň dvoubarevný tábor. Na obou stranách se pak zase hráči rozmístí tam, kde jim vyjde volné místo.

Asi si nelze představit vojenské ležení bez hlídek. Pokud se jedná o stanovou vesničku larperů, tak ji herně většinou nikdo nehlídá. Hráči unavení hrou a slavením svých úspěchů, či rozborem neúspěchů v místní čajovně nebo taverně usínají. Herní nebezpečí většinou neexistuje a o to reálné se stará každý sám jako jakémkoliv stanovém campu. Bezpečnost osobních věcí a financí probíhá v režimu „běžného života“.

Při stavbě tábořišť larperů téměř neexistují paralely s organizovanými tábory římských legií. Také si s pousmáním připusťme, že na jejich místě žádná osada nevyroste.<sup>54</sup>

Pokud se pokusíme odvodit nějaké paralely, pak můžeme zmínit podle Kubelky, že organizátoři také předem vyhledávají vhodné místo pro vybudování tábořiště. Římané přitáhli a utábořili se, moderní augur nechte dráhy letu ptáků, ale usmlouvá s majitelem pronájem louky nebo kusu lesa. V samotném táboře se pak k sobě inklinují jednotky jednotlivých bojujících frakcí.

---

<sup>51</sup> KUBELKA, Václav: *Římské reálie*. 4. Uherské Hradiště, 1898, s. 73.

<sup>52</sup> KUBELKA, Václav: *Římské reálie*. 4. Uherské Hradiště, 1898, s. 73.

<sup>53</sup> POSPÍŠIL, Michal: 2014-06-06 - 08 Soumrak Lordaeronu. In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-02]. Dostupné z:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=837954739550702&set=a.837954696217373.1073741885.10000085518095&type=3&l=96e209b7b3&theater>>

<sup>54</sup> POSPÍŠIL, Michal: 2014-06-20 - 22 Heroes V In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-02]. Dostupné z:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=847029651976544&set=a.847023695310473.1073741887.10000085518095&type=3&theater>>



Musíme ale každopádně vidět jako značný nesoulad, že ve stanové vesničce larperů táboří všechny strany najednou vedle sebe. Tábor je více méně neherní a neodehrává se v něm role play.

V anketě se nikdo přímo myšlenkou na římský tábor nezabývá. Nebyla zmíněna ani organizace tábora, dokonce nikdo nezmínil dobový stan nebo něco podobného.

**Závěr:** V tomto případě shledáváme minimální souvislosti, spíše nahodilosti.

## 5.6 Aktivity v táboře

Římští legionáři trávili svůj čas v táborech po náročných pochodech a mezi boji. Zde tedy činíme odbočku k aktivitám, které měli Římané všeobecně rádi. A to byly hry. V celém starověkém Římě byly populární arény, gladiátorské arény.<sup>55</sup> Sami larpeři označují svoje vzájemná klání, konaná mimo hlavní běh příběhu, bitvy nebo hry, jako „arénky“. V těchto kláních se spolu utkají hráči bez rozdílu strany. Soutěží se o nejlepšího šermíře/šermířku, střelce/střelkyni. Zde se jedná o prestiž mezi hráči.

Jinak se provozují různé hry, v nichž se nápadně projevuje snaha o historizující nebo fantasy charakter zábavy.

V anketě se nikdo o aktivitách mimo herní pole, stejně jako u táboření a přesunů nezmiňuje.

**Závěr:** Souvislosti existují v obecné rovině všedního života a trávení volného času. Souvislost při měření sil a soutěžení v arénkách považujeme za přirozenou všem „bojovníkům“. Hraní her má kouzlo při vynalézavosti a zvědavosti hráčů, kteří jsou schopni zrestaurovat starověké i středověké hry vedle těch moderních.

## 5.7 Oblévací techniky

Pokud se týká oblévacích technik, lze očekávat jen minimální souvislosti, přesto prvek zařazujeme pro jeho výrazný význam ve starověkém válečnictví.

Při obléhání měst se Římané stali žáky Řeků. Ovšem pojali tuto problematiku po svém. Řekové stavěli velká zařízení nazývaná helepolis, česky řečeno „bořič měst“.<sup>56</sup> Římané ale raději město podkopali, nebo si k jeho hradbám postavili veliké a mohutné

---

<sup>55</sup> LINHART, Richard: *Římští gladiátoři historický vývoj řemesla* [online]. 2012 [cit 2012-06-08]. Bakalářská práce. UNIVERZITA KARLOVA, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. PhDr. Jana Kepartová, CSc. Dostupné z: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/130060010>>, s. 14.

<sup>56</sup> CAMPBELL, Duncan B: *Řecká a římská oblévací technika: (399 př.n.l. - 363 n.l.)*. 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. Válečná technika. ISBN 978-80-247-2420-1, s. 6.

náspey. Například Gaius Julius Caesar v roce 52 před naším letopočtem při dobývání Avarika nechal postavit násep vysoký 23,7 metrů o šířce 97,6 metrů, který pojal dvě obléhací věže, kryjící palbou muže budující násep.<sup>57</sup> Zde snadno každý čtenář nahlédne, že se nejedná o prvek římského válečnictví, který by mohlo použít pár desítek lidí o jednom víkend. Ojedinelé mohou být výskyty přenosných krytů. Z obléhacích strojů se může objevit například funkční katapult nebo balista. Při stále zmiňovaném důrazu na bezpečnost účastníků akce však budou zastávat jen funkci dekorační. Pár výstřelů z nich nepůjde proti hráčům, ale na ukázkou do hluchého prostoru. Tato zařízení se také díky velkým rozměrům a značné hmotnosti potýkají se značnými logistickými problémy.

Přímo pro překonání hradeb slouží larperům například speciální vlastnosti postav, které jim umožňují projít zdí nebo alespoň střílet nahoru na hradbu. Hradba z netkané textilie nebo provázku tvoří základ překážky ve fantazii hráče, stejným způsobem je zdolávána.

**Závěr:** Ze samotné logiky akcí jsou fyzické obléhací metody nepoužitelné. Pokud je překonána zeď pevnosti, jsou obléhací stroje stanoveny v oblasti fantazie.

## 5.8 Organizace boje a soubojů

Římské legie vytvořily jednu z největších říší světa a navíc ji udržely stovky let. V knize o římské bojové taktice se hned v úvodu píše, že pokusit se popisovat taktiku Římanů se rovná přechodu přes minové pole.<sup>58</sup> Srovnání několikatisícové legie a pár desítek lidí pohybujících se v lese je asi špatně proveditelné. **Předpokládáme** něco jako zmenšeninu nebo model římské legie pohybující se terénem a jednající podle zásad římské taktiky.

Knihy Římská bojová taktika<sup>109</sup> př. n. l. - 313 n. l. Rosse Cowana popisuje oblíbené římské bojové formace. Hledané prvky byly tyto: Náznaky simplex,<sup>59</sup> duplex,<sup>60</sup> triplex,<sup>61</sup> nebo quadruplex acies<sup>62</sup> a také stopy bojové formace testudo (želví formace).<sup>63</sup>

---

<sup>57</sup> CAMPBELL, Duncan B: *Řecká a římská obléhací technika: (399 př.n.l. - 363 n.l.)*. 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. 48 s. Válečná technika. ISBN 978-80-247-2420-1, s. 35.

<sup>58</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. 3.

<sup>59</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. 13.

<sup>60</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. 21.

<sup>61</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. 23.

<sup>62</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. 23.

Pro boj legie byl typický boj v rozestupech, kdy jednotlivé manipuly a později kohorty bojovaly v rozestupu širším, než bylo čelo manipulu nebo kohorty. To dávalo při boji možnost střídání, kvůli odpočinku.

Sám útok legie měl typicky obdobný průběh. Římsí těžkooděnci nesli dva oštěpy, nebo vrhací kopí zvaná pila.<sup>64</sup> Hastati,<sup>65</sup> těžkooděnci v první řadě, a po nich i principové,<sup>66</sup> pokud bylo potřeba, v běhu nejprve hodili svá pila na nepřátelskou formaci. Po odhození pil teprve tasili krátké meče a útočili v boji muž proti muži. Vždy, když bylo potřeba, prošli zmíněnými mezerami v řadách zpět a zformovali se k novému boji. Křídla pak často kryla jízda. K dispozici bývaly i pomocné oddíly lehké pěchoty a také spojenecké jednotky, krétští lučištníci, baleárští prakovníci, numidská jízda.<sup>67</sup>

Na larpovém bitevním poli to vypadá jinak. Jednotky jsou vesměs různorodě vyzbrojeny a nesou i jiné štíty. S vrháním oštěpů se nedá kvůli bezpečnosti na většině akcí vůbec počítat. Na larpech, pokud se nebojuje v otevřených řadách, dosáhneme jako nejpevnějšího uskupení štítové hradby.<sup>68</sup> O uspořádání do testuda se kvůli „podměrečným“ parametrům štítů také nedá uvažovat. Řada bývá někdy podpořena hráči, které bychom mohli přirovnat k římským velites,<sup>69</sup> lehkooděncům. V postupu řady a boje dvou řad proti sobě se objevuje prvek, který se sice nedá přímo nazvat útokem na křídle, i tak je ale pravidelně používán. Jedná se o takzvané „obíhače“. Hráč rychle oběhne řadu a útočí na protivníky z nechráněného boku nebo zad. Je možné to přirovnat

---

<sup>63</sup> COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2374-7, s. B.

<sup>64</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>, s. 20.

<sup>65</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>, s. 36.

<sup>66</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>, s. 36.

<sup>67</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>, s. 25.

<sup>68</sup> POSPÍŠIL, Michal: 2015-05-22-24 Soumrak Draenoru In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-08].

Dostupné z:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1042979925714848&set=a.1042977135715127.1073741913.100000085518095&type=1&theater>>

POSPÍŠIL, Michal: 2014-06-20 - 22 Heroes V In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-08]. Dostupné z:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=847026148643561&set=a.847023695310473.1073741887.100000085518095&type=3&theater>>

<sup>69</sup> ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>, s. 31.

k výpadům římské jízdy, která byla poměrně nepočetná, ovšem plnila právě takovéto úkoly.

Samo testudo, tedy želva, se v parafrázi objevuje při larpch při jiné příležitosti. V boji jsou nezášahové plochy na těle hráče hlava, krk, zápěstí, rozkrok a nohy od kolen dolů. Pokud se hráč schovává za štít a nechává nechráněná jen místa, do kterých se zásah nepočítá, což je v rozporu s pokusy od realističnost boje, říká se, že se hráč „želví“. Není to samozřejmě odkaz na testudo, berme to jako shodu pojmů.

Respondenti ankety připouštějí použití latinských příkazů v boji.

Náš **závěr** tedy zní, že přímá spojitost larperských postupů s legií neexistuje. Nelze v desítkách lidí simulovat boje desetitisíců. Najdou se jen některé shodné prvky, jako jsou zmínění obíhači. Jedná se však o samostatně se vyvinuvší strategii, nedá se mluvit o převzetí z bojových postupů legie.

## 5.9 Porovnání zbrojí a zbraní

Vzhledem k tomu, že kostým a zbraň se dobře kopírují a i finančně jsou poměrně snadno dostupné, očekávali jsme, že právě zde se projeví nejvýrazněji spojitost larpu s historickými reáliemi. **Předpokládali** jsme, že hráči hledající všemožné zdroje inspirace použijí funkční, dobře vypadající, notoricky známé a efektivní součásti kostýmů a výbroje římských legionářů.

Typický legionář byl vstrojen a vyzbrojen takto: Přilba s chocholem, šupinová, lamelová nebo kroužková zbroj (podle historické epochy), opasek, sandály, obdélníkový štít, dvě vrhací kopí a krátký meč. Viz ilustrace v knize Rosse Cowana *Římští legionáři od Caesara po Nerona*,<sup>70</sup> případně z pozdějšího období v ilustraci knihy stejného autora *Římští legionáři od Marka Aurelia po Diokleciána*.<sup>71</sup>

V anketě sice hráči uvádějí použití prvků v kostýmech doslova od paty k hlavě. Začínají sandály, zmiňují opasky, tuniky, pláště a uzavírají zbrojí, helmou, štítem a mečem. Navzdory tomu musíme řešit otázku, proč jsme nebyli schopni vypozerovat tolik hojně zmíněných prvků ve sledovaných akcích? Závěr vyvodíme v kapitole 5.11.

---

<sup>70</sup> COWAN, Ross: *Římští legionáři: od Caesara po Nerona*. 1 Vyd. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2282-2, s. 40.

<sup>71</sup> COWAN, Ross: *Římští legionáři: od Marka Aurelia po Diokleciána*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2688-2, s. 40.

Jen některé prvky lze odhalit téměř kdekoli. Velice oblíbenou oděvní součástí u všech larperů i příznivců historického šermu jsou kroužkové drátěné košile. Jde o dosažitelnou část zbroje, jež se dá za pár tisíc koupit, nebo uplést za pár měsíců.<sup>72</sup> Kdo má více štěstí a známého kováře, může mít zbroj i plátovou.

Použití výzbroje naráží na fakta z kapitoly 3.6 Specifika larpu, tedy na bezpečnost a pravidla akcí. Štíty jsou omezeny velikostí, zbraně měkčením, délkou i hmotností. O materiálech jako u living history se vůbec nedá hovořit. Sám dominantní způsob boje pomocí vrhacího oštěpu se podle pravidel nedá připustit a hráči tedy s sebou takové zbraně nenosí.

**Závěr:** Historické a historizující prvky se na kostýmech i zbraních sice uplatňují, hráči však evidentně preferují fantazii před historickou realitou.

### 5.10 Teutoburský les

Tradiční larp Teutoburský les<sup>73</sup> se jeví jako akce v naší republice naprosto specifická. Zaměřuje se pouze na římskou historii a v opozici k ostatním larpům odmítá fantasy prvky. Přímo v propozicích autoři uvádějí, že Germána nelze ztvárnit jako skřeta z Pána prstenů. To se týká kostýmu i zbraní. Konstatujeme tedy nepřítomnost fantasy vlivů, akce probíhá jako living larp.

Co se způsobu boje týče, patří akce k drsnějším.<sup>74</sup> Nebojuje se na celkový počet zásahů, ale život postavy je určen šatrem, což znamená hraní zranění do zasažených míst a smrt po proražení zbroje. Minimální přípustný věk se stanovuje na 15 let. Shledáváme to nutným, neboť herně povolené nabíhání štítem na štít a odkopnutí štítu patří k nebezpečnějším praktikám. Zvyšuje to atraktivitu hry, ale na úkor bezpečnosti. Předepisuje se tedy povinná pasivní ochrana, minimálně prošívanice a batvat (prošívaná „čepice“ pod přilbu).

I když by se to vše mohlo jevit jako dřevárnová verze historické bitvy, nejedná se o rekonstrukci. Ze skutečné historie zde vystupují hráči v rolích historických postav. Děj ale nemá jasný scénář a hráči rozhodnou svým uměním a schopnostmi o výsledku celé akce.

---

<sup>72</sup> Autor práce svoji kroužkovou košili pletl cca. 3 měsíce tempem 300 gramů za den.

<sup>73</sup> Teutoburský les [online]. [cit. 2015-06-08] Dostupné z: <<http://www.teutoburk.infernaci.cz/>>.

<sup>74</sup> Teutoburský les - larp. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 04-12-2013 [cit. 2015-06-08]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=zBkCE3BGKCo>>

**Závěr:** Mezi larpy lze tedy najít i aktivity kopírující věrně historické realie. Zdá se, že to atraktivnost podniku nijak nesnižuje, spíše naopak. Aniž bychom chtěli podcenit podíl naturalistického prožitku na celkovém dopadu, lze z pohledu pedagoga konstatovat nesporně vyšší kvalitu akce.

### 5.11 Závěr empirické části

Nutno připustit, že shromážděná data jsou velice rozporuplná. Na jedné straně mnoho mladých lidí obdivuje Řím a římské legie, respondenti uvádí, že používají zbraně, kostýmy a artefakty jako ve starověkém Římě. Na druhou stranu terénní pozorování a studium pramenů naznačují něco naprosto odlišného.

Pro tuto překérní situaci se nabízejí dvě vysvětlení, případně jejich kombinace:

1) Nepříznivý výsledek mohl být ovlivněn nedostatečným množstvím nashromážděných dat, případně jejich zčásti nahodilou skladbou. Herní kalendář totiž nabízí desítky akcí, jež nebylo možné z technických a časových důvodů všechny navštívit. Navíc záznamy z takových akcí zdaleka nejsou všechny publikovány. I podrobné studium existujících zápisků z larpových akcí je časově neúměrně náročné.

2) Spolu s Huizingou identifikujme hru úplně ve všem (bez ohledu na skutečnost, že právě to mu následovníci vyčítají). Základem her larpů a dřeváren je prožitek. Připusťme si to a pracujme s tím i při chápání všech těchto aktivit. Neznalý návštěvník lesa může jen krčit rameny a kroutit hlavou, spatří-li běžící osobu v prostěradle vyzbrojenou tyčkou obalenou molitanem. Sotva ho napadne, že „v civilu“ jde o seriózního mladého člověka, úspěšného ve škole či zaměstnání, v tomto okamžiku ovšem hráče, který prožívá svůj úkol, běží s lesklou zbraní v perfektní plátové zbroji a je nadán nadlidskou mocí a silou. Jeho zážitek je intenzivní, nezaměnitelný, a tedy důležitý pro adekvátní a hodnotné využívání volného času.

**Závěr:** Při hodnocení výsledků je tedy třeba brát v potaz jak zatím neúplnou datovou základnu, tak i význam faktoru prožitku a fantazie pro hráče.

## **6 Závěr**

V naší práci jsme postihli fenomén larp a hry na hrdiny z pohledu historie, pramenů, literatury a internetových stránek. Popsali jsme jeho specifika a zhodnotili přínosy pro děti, mládež a společnost. Došlo k prezentaci občanského sdružení Expeditio Germanica o.s., popisu jeho cílů, úspěchů a výhledů do budoucna. Empirická část pak kvalitativní analýzou zpracovala dění na české larpové scéně a provedla komparaci se signifikantními projevy římských legií.

Vyhodnocením ankety i hlubším zkoumáním larpových akcí jsme došli k závěru, že i přes to, že jsou dějiny Říma a římského vojenství u mládeže populární, v praxi se v larpech společné znaky hledají těžko. V empirické části jsme uvedli i diskuzi o tom, čím by tato skutečnost mohla být způsobená.

## **7 Použité prameny, literatura a internetové stránky**

### **7.1 Prameny**

#### **7.1.1 Videá a fotografie (z akcí, kterých se autor zúčastnil)**

COURTOFMORAVIA. Co je to larp. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 2. 12. 2011 [cit. 2015-05-16]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ej0mJyjbMfw>>

Doriathské války 2013 - czech LARP. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 15. 9. 2014 [cit. 2015-05-21]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=nlS5igbWQ6Q>>

Doriathské války 2014. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 6. 1. 2015 [cit. 2015-05-21]. <<https://www.youtube.com/watch?v=cMRD1tbSluk>>

Hrdinové LARPU - dokument o B5A. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 15. 9. 2014 [cit. 2015-05-21]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=EVEnrzyJPmM>>

Teutoburský les - larp. In: *Youtube* [online]. Zveřejněno 04-12-2013 [cit. 2015-06-08]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=zBkCE3BGKCo>>

POSPÍŠIL, Michal. 2014-06-06 - 08 Soumrak Lordaeronu In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-02]. Dostupné z: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=837954739550702&set=a.837954696217373.1073741885.100000085518095&type=3&l=96e209b7b3&theater>>

POSPÍŠIL, Michal. 2014-06-20 - 22 Heroes V In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-02]. Dostupné z: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=847029651976544&set=a.847023695310473.1073741887.100000085518095&type=3&theater>>

POSPÍŠIL, Michal. 2015-05-22 - 24 Soumrak Draenoru In: *Facebook* [online]. [cit. 2015-06-08]. Dostupné z: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1042979925714848&set=a.1042977135715127.1073741913.100000085518095&type=1&theater>>

#### **7.1.2 Anketa**

Online anketa. In: *GoogleDocs* [online] dostupná od 10.3.2015

#### **7.1.3 Rozhovor**

Rozhovor s Jiřím Forýtkem, 29.5.2015, Olomouc (neautorizovaný)

#### **7.1.4 Materiály a stanovy**

Stanovy občanského sdružení Expeditio Germanica o.s., obdržené e-mailovou korespondencí 29.5.2015



## 7.2 Literatura

- CAILLOIS, Roger: *Hry a lidé: maska a závrať*. 1. Vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5
- CAMPBELL, Duncan B.: *Řecká a římská obléhací technika: (399 př.n.l. - 363 n.l.)*. 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. 48 s. Válečná technika. ISBN 978-80-247-2420-1.
- CORBIN, Juliet M. - STRAUSS, Anselm L.: *Základy kvalitativního výzkumu : postupy a techniky metody zakotvené teorie*. 1. Vyd. Boskovice: Albert ; Brno: Sdružení Podané ruce, 1999. 196 s. SCAN ; 2. ISBN 808583460X.
- COWAN, Ross: *Římská bojová taktika 109 př.n.l. - 313 n.l.* 1. Vyd. Praha: Grada, 2008. 64 s., [8] s. barev. obr. příl. ISBN 978-80-247-2374-7.
- COWAN, Ross: *Římsí legionáři: od Caesara po Nerona*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2009. 62 s. ISBN 978-80-251-2282-2.
- COWAN, Ross: *Římsí legionáři: od Marka Aurelia po Diokleciána*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2009. 64 s. ISBN 978-80-251-2688-2.
- ČELANSKÝ, Dušan: *Hry na hrdiny jako oblast zájmu sociální pedagogiky* [online]. 2012 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce Michal Vavřík. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/u2xhop/>>.
- ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády do 3. století n. l.* [online]. 2013 [cit. 2015-05-11]. Diplomová práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/6gwmdy/>>.
- ČERNÝ, Richard: *Vývoj římské armády od druhé punské války do počátku principátu* [online]. 2011 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Lubor Kysučan. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/wuftli/>>.
- GOTTHARD, Pavel (ed): *Outside the box*. 1. Vyd. Brno: Court of Moravia, ©2011. 125, [11] s. ISBN 978-80-254-9176-8.
- HENDL, Jan: *Úvod do kvalitativního výzkumu*. 1. Vyd. Praha: Karolinum, 1997. 243 s. ISBN 8071845493.
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. 2. Vyd. v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. 297 s. Studie; 12. ISBN 80-7272-020-1

- KRAUS, Blahoslav: *Základy sociální pedagogiky*. 2. Vyd. Praha: Portál, 2014. 215 s. ISBN 978-80-262-0643-9.
- KUBELKA, Václav: *Římské reálie*. 4. Uherské Hradiště, 1898.
- LINHART, Richard: *Římští gladiátoři historický vývoj řemesla* [online]. 2012 [cit 2012-06-08]. Bakalářská práce. UNIVERZITA KARLOVA, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. PhDr. Jana Kepartová, CSc. Dostupné z: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/130060010>>.
- MOUDRÁ, Zora: *LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče* [online]. 2010 [cit. 2015-06-03]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Petr Soják. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9jmirq/>>
- PLANCK, Dieter - THIEL, Andreas (Hrsg.): *Das Limes-Lexikon. Roms Grenzen von A–Z* (= Beck'sche Reihe 1836). München: C. H. Beck, 2009, ISBN 978-3-406-56816-9
- SCARRE, Chris: *The Penguin Historical Atlas of Ancient Rome*. London: Penguin, 1995, 144 s, ISBN 978-0-140-51329-5.
- STENROS, Jaakko - MONTOLA, Markus (ed): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia, 2010. 320 s. ISBN 978-91-633-7856-0.
- ŠVAŘÍČEK, Roman - ŠEĐOVÁ, Klára: *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. 1. Vyd. Praha: Portál, 2007. 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.
- TOLKIEN, J. R. R.: *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. 7.Vyd. V Argu 3. Praha: Argo, 2012. 242 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-257-0741-8.
- TOLKIEN, J. R. R.: *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. 3. Vyd. V Argu 1., rev. Praha: Argo, 2008. 352 s. ISBN 978-80-257-0042-6.
- TRUHLÁŘ, Michal (ed): *2012 - Odraž se dokud můžeš: sborník larpové konference Odraž 2012*. 1. Vyd. Praha: Powerprint, 2012. 163 s. ISBN 978-80-87415-41-2.
- VANĚK, Jakub: *Analýza a seznámení s oblastí her LARP* [online]. 2010 [cit. 2015-06-03]. Diplomová práce. Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury. Vedoucí práce Ferdinand Mazal. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/qtof3k/>>.
- ZMEŠKALOVÁ, Petra: *Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu LARP* [online]. 2008 [cit. 2015-05-11]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Viktor Pantůček. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9i5ah0/>>.

### 7.3 Internetové stránky

DOUBRAVA, Lukáš: Nedostatek techniků ohrožuje naši ekonomiku. In: *Učitelství noviny* [online]. 2010 č. 10 [cit. 2015-06-02] Dostupné z:

<<http://www.ucitelskenoviny.cz/?archiv&clanek=3265&PHPSESSID=4ac63d6ebd32f9f5b3698c4a70f855b5>>

ŠTANDEROVÁ, Kristýna: Firmy mají nedostatek technicky vzdělaných lidí, studenti těchto oborů seženou práci rychleji In: *Český rozhlas* [online]. Zveřejněno 2014-02-14 [cit. 2015-06-02] Dostupné z:

<[http://www.rozhlas.cz/zpravy/regiony/\\_zprava/1318879](http://www.rozhlas.cz/zpravy/regiony/_zprava/1318879)>

TOUŠLOVÁ, Iveta: LARP. In: *Gejzír* [online]. ČT 24. TV, ČT 24, 3. 9. 2014, 21:00. [cit. 2015-06-02] Dostupný také z:

<<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10805121298-gejzir/214562235000001>>

larp.cz [online]. [cit. 2015-05-31]. Dostupné z: <<http://www.larp.cz>>

Olomouc - Neředín. In: *Rimanevolomouci.cz* [online]. [cit. 2015-05-31]. Dostupné z:

<<http://www.rimanevolomouci.cz/cz/stranka/olomouc-neredin.html>>

Pojmy v dřevárnách. In: *Drevarny.cz web o dřevárnách a larpu* [online]. 2010-03-17 [cit. 2015-05-31]. Dostupné z: <<http://www.drevarny.cz/uvahy-rozhovory/drevarny-pojmy/>>

Římský milník spojuje Olomouc s antickým světem. In: *Olomouc.eu* [online]. 2013-09-06 [cit. 2015-05-31]. Dostupné z: <<http://www.olomouc.eu/aktualni-informace/aktuality/14650>>

Stránky občanského sružení Moravian larp. <http://moravianlarp.cz> [online]. [cit. 2015-06-06] Dostupné z: <<http://moravianlarp.cz/moravian-larp/>>

Teutoburský les [online]. [cit. 2015-06-08] Dostupné z:

<<http://www.teutoburk.infernaci.cz/>>.