

# KONFRONTACE NÁRODNÍ HISTORICKÉ PAMĚTI A ROLE

David František Wagner

*Katedra dějin a didaktiky dějepisu, Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova  
davidfrantisekwagner@gmail.com*

## Confrontation of national historical memory and role

*Abstract*—The article deals with the topic of interaction between a live role-playing game and the personal historical memory of the participant. It provides a short general introduction to live role-playing games, then presents a specific game (Legion: Siberian Story) and observes its influence on the participants. The article also delineates the limits of this influence and provides specific examples of situations where the game can overshadow previous preconceptions of the participants, and also gives a more detailed overview of a situation where it cannot.

*Keywords*—memory; historical memory; nation; live role-playing game; LARP; Legion

## ÚVOD

FENOMÉN národní historické paměti,<sup>1</sup> jejích případných proměn, a hlavně její reinterpretace a neustálého „znovu-vytváření“, je živý nejenom akademicky, ale i v běžném společenském dialogu. Existuje velké množství filmů, seriálů, knih i her všech druhů, které předkládají svou verzi výkladu minulosti, a ty se střetávají s jinými výklady. Všechny tyto mediální reprezentace se pak dále proměňují řadou vlivů, které typicky ožívují i poměrně vzdálené události 20. století, činí je znovu aktuálními. Typickým příkladem by bylo oživení tématu sudetských Němců v první přímé prezidentské volbě – například článek [aktualne.cz odkazující](http://www.aktualne.cz/odkazující) na rok 1990 a obrat názorů Miloše Zemana.<sup>2</sup> Boom zažívají nejenom

umělecká díla zaměřená na (re)/interpretaci minulých událostí, ale masově dostupnou se stává i „každodenní“ historická paměť shromažďovaná v masivních databázích.<sup>3</sup> Je pak na místě připomenout, že vzhledem k metodě sběru pamětnických záznamů a přirozeným omezením oral history jako metody se jedná více o pamětníkovu interpretaci historie než o výsledek historiografického bádání.<sup>4</sup>

Cílem studie je formulovat hypotézu o způsobech, jakými rolové hry mohou ovlivňovat formování národní historické paměti, prostřednictvím sondy do prostředí, ve kterém konfrontace jednotlivých národních historických pamětí probíhá za výrazně odlišných podmínek než v běžných případech, např. vůči filmu. Článek sleduje přijímání historické paměti spolu s rolí, identifikaci s ní a možnosti využití rolové hry jako další možnosti dialogu mezi různými konstrukcemi historické paměti.

Klíčovým polem pro pozorování nám bude čtrnáct uvedení hry Legie: Sibiřský příběh (včetně tří mezinárodních).<sup>5</sup> Hra je konstruována hlavně na základě memoárů a osobních

---

to jak za Stalina“; dále pak první prezidentskou návštěvu Miloše Zemana v Rakousku: „Zeman: Sudetští Němci mohou být za odsun rádi, mohli dostat trest smrti“; a výrazně odlišný přístup ministra kultury Daniela Hermana „Je to pro nás čest, vítali sudetští Němci ministra Hermana. Ten je oslovil ‚milí krajané‘“. O interpretaci odsunu a jeho oprávněnosti se pak strhla široká mediální diskuze kolem filmu Juraje Herze „Haberemannův mlýn“ (2012).

<sup>3</sup> Největší projekt Paměť národa k 25. 4. 2017 obsahuje dle „Seznamu pamětníků“ 3 638 uveřejněných záznamů pamětníků, dle vyjádření Magdaleny Benešové (Post Bellum) je v archivu celkem 6 000 záznamů.

<sup>4</sup> K tématu např. Ritchie (2003). Limity pamětnických výpovědí řeší i Mücke a Vaněk (2015).

<sup>5</sup> Blíže, včetně autorů, viz „Legie“.

<sup>1</sup> Blíže definice viz druhá kapitola článku, zkráceně možno říct, že vycházím z Šubrt a Pfeifferová (2010).

<sup>2</sup> Viz „Zeman o odsunu sudetských Němců: Bylo

vzpomínek, popisuje fiktivní dvoudenní drama československých legionářů a dalších osob zachycených v občanské válce na Sibiři, proto tematika vlasti, národních hodnot a střetu myšlenek a ideologií patří mezi její klíčová témata. Zásadní pro stavbu hypotézy bude zaměření na několik relativně snadno sledovatelných situací ve hře.

Běžně užívaný pojem historická paměť jsem pro účely článku rozšířil o přízvisko národní, neboť právě vnímání historie národa jako klíčové věci spojující skupiny je tím, co dostává účastníka larpové hry do konfliktu s jeho rolí – a do možného konfliktu s každým jedním dalším účastníkem a jeho rolí.

Pro účely článku je postačující definovat národ jako abstraktní komunitu (James 1996), ke které je možné se přihlásit. Pro zajímavost je třeba zmínit, že kořeny národů jako něčeho zcela živého i ve středověku se zabývá i Johann Huizinga (1970). Národní dělení dokládá jak na univerzitách (národy na pařížské i pražské univerzitě), tak v případě dělení vojáků různých národů přesto, že sloužily jednomu pánovi.

#### POZOROVANÉ PROSTŘEDÍ

V následujícím textu se pokusím podrobně popsat základní zákonitosti prostředí, ve kterém ke konfliktu různých národních pamětí dochází. Popis tohoto prostředí je pak pro mě důležitější než podrobný popis účastníků, kteří své představy přinášejí: jejich obraz a obraz jejich hodnot pak vyvstává až díky zmíněnému konfliktu.

#### LARP?

Definovat larp jako jasně vymezenou a určenou kategorii je poměrně složité, byť se o to například skandinávská larpová teorie pokouší minimálně od roku 2001. Tehdy začíná vycházet k dodnes pravděpodobně nejvýznamnější konferenci „Knutpunkt/Knutepunkt/Solmukohta“ série sborníků, jež se zabývají jak praxí, tak hlavně teorií larpu.<sup>6</sup> České snahy na tomto poli

<sup>6</sup> Viz „Knutepunkt-books“. Tato tradice se pak v posledních letech zaměřuje na vymezení užšího fenoménu vlastního Nordic larpu (k tomu např. Stenros 2017), ať už jako jedné svěbytné větve tvorby rovno-

mají zatím podobu převážně absolventských prací.<sup>7</sup>

Slovo pochází z původní anglické zkratky LARP (live action role playing), která má odlišovat posun od pen and paper role playing her (Hitchens a Drachen 2009). Larp jako formát ale nejpozději v posledních deseti letech přerůstá své kořeny v hrách na hrdiny a přináší komplikované definiční problémy. Pro účely článku budeme pracovat s tím, že aktivitu hraní rolí v daném prostředí považujeme za larp, pokud:

(a) Je toto samotné hraní primárním cílem činnosti, nikoliv pouze prostředkem k něčemu dalšímu. Taková definice je nutně emická, a navíc výrazně kulturně podmíněná. Takovým problémem může být například různě vnímaná potřeba komplexity vrstvy role. Jediná událost tak může být vnímána účastníky jako larp, jako simulace nebo jako sportovní utkání. Příkladem pak je série akcí na pomezí airsoftové bitvy, larpu a simulovaného nácviku Protector.<sup>8</sup> Výše zmíněná definice nám alespoň umožňuje přímo vydělit činnosti, kde je hra samotná jen prostředkem k něčemu dalšímu, ať už se bude jednat o edulapy / vzdělávací workshopy s prvky rolí (Kundrát 2013), terapeutické hraní rolí – existence alespoň základního konsenzu na povaze a smyslu hry považují za důležité ve vymezení vůči například hrám typu ARG (another reality game).

cenné s tvorbou dle jiných tradic/manifestů, které jsou shromážděny např. v „Manifestos“, či naopak jako jakýsi ur-larp, prvotní pojem pro jakýkoliv larp s ambicí (proti čemuž se pak samozřejmě jiní tvůrci vymezují).

<sup>7</sup> Viz „Vysokoškolské kvalifikační práce – vyhledávání“. Množství akademických prací o larpu pak dokonce vyprovokovalo Martina Buchtíka (2012) k sepsání článku o tom, že by akademické práce o larpu snad ani raději neměly vznikat. Tématu role-playing simulací jako výzkumné metody se pak věnoval ve své úspěšně obhájené dizertační práci (2016).

<sup>8</sup> Viz např. reportáž „Džihádisti u Mimoné? Proti islamistům se bojovalo kuličkami“, ve které se přímo a často nutně konfliktně střetávají představy účastníků, kteří touží po imerzi do rolí, s těmi, kteří touží zažít kvalitní pohybovou aktivitu při airsoftové přestřelce, a dokonce i s účastníky, kteří přicházejí z ryze profesionálních důvodů (členové aktivních záloh nebo i vojáci v aktivní službě). Jednoznačné rozhodnutí „Protector je/není larp“ je tak minimálně komplikované a nemůžeme už mluvit o jedné časově ohraničené události a jejich účastnících, ale o desítkách konkrétních scén, ve kterých se vyjednávají a realizují různé představy o tom, jaké chování je adekvátní.

Tyto hry se vesměs odehrávají bez jakéhokoliv omezení prostoru, s jen velmi jednoduchými pravidly a jedinou nutnou složkou hraní role: hráč předstírá, že věří premise hry. Zatímco u některých těchto her je celkem zjevné, že jde o hru v huizingovském slova smyslu (například Pokemon GO a další geocachingové hry), některé mají blíže k reklamní kampani, například alternativní svět vytvořený jako součást kampaně pro Nine Inch Nails, jehož kousky je třeba objevovat.<sup>9</sup> Nebo například jako metoda sociálně vědného experimentu (Buchtík a Hampejs 2013).

(b) Je přítomen konsenzuální „magický kruh“ dle koncepce Johanna Huizingy (2010),<sup>10</sup> kterou (nejen pro účely larpových her) výrazně rozšířil a doplnil Stenros (2014).

(c) Účastníci vstupují do sdíleného „kruhu“, který je jasně ohraničen v čase i prostoru, z podstaty věci je liminální. Typickým příkladem takového omezení je „hra probíhá od pátečního večera do nedělního rána“. Může mít ale specifitější podobu. Například College of Wizardry (Dziobak studios, 2014, stále uváděna) pracuje s vlastní sociální sítí, ve které hráči představují své postavy – a hra tak, byť ve vymezené podobě jedné konkrétní sítě, vstupuje do běžného života uživatelů. To však také znamená, že přenos prvků/zážitků ze hry do světa mimo tento kruh je nežádoucí. To se samozřejmě netýká poznatků pro vlastní rozvoj/reflexi a podobně, které některé hry podporují zpětnými vazbami po odehrání hry a podobně. Ty ale nutně pracují s oddělením hráče a role – či přímo k tomuto účelu primárně slouží.

(d) Účastníci sdílejí jednu diegezi,<sup>11</sup> jeden referenční rámec.<sup>12</sup>

<sup>9</sup> O psychodramatu podle Morena např. Urbanová (2008). Z prací Jakoba Levyho Morena dále vychází koncepty systematických konstelací či rodinných rekonstrukcí.

<sup>10</sup> Viz též Aditham (2007). Bližšímu rozebrání jedné z prvních skutečně masivních ARG her „I love bees“ se věnuje jedna z jejích autorek (McGonigal 2007).

<sup>11</sup> Přesněji – sdílí jednu „objektivní diegezi“, která se sdílí mezi všechny subjektivní diegeze jednotlivých účastníků. Blíže se tomuto tématu věnuje Brychta (2014).

<sup>12</sup> Diegeze u larpu se paradoxně velmi přibližuje problémům diegeze u videoher: existuje zde souhrnná představa fikčního světa a všech jeho prvků, zároveň ale naráží na svobodu účastníka a produkční omezení u larpu a na limity ovládnutí a designu hry ve virtuálním

(e) V tomto kruhu více či méně sdílejí jednotlivé narativy.<sup>13</sup>

Všechny tyto prvky pak větším či menším dílem vytvářejí unikátní prostředí, ve kterém mají účastníci možnost samostatného jednání omezenou převážně svojí rolí. Konflikty a kontakty těchto autonomií, společně s připraveným obsahem tenzí, sociálních konfliktů či jednoduše problémů k řešení, vytváří jak prostředí, ve kterém přirozeně dochází k nepředvídatelným interakcím vyrábějícím zábavu (a možnosti je studovat, jak chtějí Buchtík a Hampejs (2013)), tak k něčemu, o čem zatím larpová teorie mluví jako o imerzi do hry. Zde je vhodné upozornit, že jsem pro účely článku zvolil nejhrubější možné dělení. Bylo by možné zvlášť mluvit o imerzi do role, do historizující atmosféry prostředí a do dalších jednotlivých prvků. Pro naše závěry, a hlavně možnosti pozorování, je bezpečně možné pracovat s imerzí do hry jako celkem. Pojem je i přes svou základní problematičnost spočívající v omezené možnosti imerzi popsat (Brown a Cairns 2004), měřit (Jennett et al. 2008),<sup>14</sup> oddělit od konceptu flow (Csikszentmihalyi 1975; 1990) či jen vytvořit její jednoznačný teoretický model pro larp,<sup>15</sup> v současném prostředí prakticky nevyhnutelný. Pro účely článku předpokládám, že imerze je buď něco jiného než flow, nebo alespoň její extrémní podoba. Účastníci ve svých zpětných vazbách a vzpomínkách právě pocit včítění se do jiné osoby „v jiném světě“ (být si stále racionálně uvědomují své zakotvení v objektivní sdílené realitě) vyzdvihují jako silný

světě. Sdílení referenčního rámce samozřejmě může mít své jednotlivé výjimky.

<sup>13</sup> Ty jsou různě komplexní a zasahují různý, často uvedení od uvedení nestejný počet účastníků. Zatímco pak existují základní narativy (např. „představujeme středověkou vesnici, která je vystavěna různým výzvám“) a referenční rámce („měkčený meč představuje skutečnou zbraň“), tak jsou zde i narativy sdílené omezené („manželé řeší rozpad vztahu, zbytek vesnice se to nikdy nedoví“) a některé hry experimentují i s individuálními referenčními rámci („umírající postavy vidí postavu s kosou jako Smrtku a mohou s ní interagovat, ostatní si jí nevšimají“). Všechny příklady viz larp „Cave Canem“.

<sup>14</sup> Tato studie navíc zmiňuje nejenom definiční zmazení a pozitivní efekty imerze, ale i nečekané vedlejší účinky jako úzkost a nervozita.

<sup>15</sup> Imerzivitě larpu pak prozkoumávají právě na porovnání s persvazivní/ARG hrou Wærn, Montola a Stenros (2009).

zážitek, který je pro některé účastníky cílem aktivity, pro jiné cestou, pro další až nepříjemným vedlejším efektem hry atd. Tato nepříjemnost a pocit přílišné intenzity ale může být i žádaným prvkem (Montola 2010).

Výše zmíněné podmínky jsou podmínky nutné k dosažení imerze, ale její míra se v praxi liší v závislosti na čase a realnosti iluze fikčního světa, kde například Mads Lund (2017) v rámci „Edularp conference 2017“, pořádané Østerskov Efterskole, ve svém příspěvku „Knowledge, storytelling and Aesthetics in Alice“ argumentuje tím, že atmosféra a estetika herního prostředí má na účastníka klíčový vliv a výrazně prohlubuje a prodlužuje imerzi a flow. Toto tvrzení dokládá na případové studii dvoutýdenní výukové aktivity „Alice“, kterou v rámci Epos Efterskole uvedl pro studenty. Østerskov i mladší Epos se obě zaměřují na učení skrze hraní rolí. Stejně tak, pokud je účastník jakkoliv deprivován přes svou individuální míru, hru opouští – ať už je příčinou nepohodlí (chlad, hlad, únava), nebo nedostatek podnětů pro hru a související *po-city nudy*.

Zatím nezřejmý poměr imerze do hry a autonomie účastníka, omezeného pouze rolí společně konstituje prostředí larpové hry, díky kterým má hra zvýšenou šanci specifickým způsobem se dotknout národní historické paměti účastníka.

## STAV BĀDĀNĪ

Specificky interakcí mezi rolí a národní historickou pamětí se zatím sice žádná studie přímo nezabývala, ale psychologie první poloviny 20. století ukrývá nečekaně cenné materiály, které mohou sloužit k porovnání nebo jako nejzákladnější východiska.

Už roku 1948 se ve studii „The consistency and generality of ratings of ‚social aggressiveness‘ made from observations of role-playing simulations“ Rotter a Wickens (1948) zabývají role-playingem nikoliv *per se*, ale role-playingem jako nástrojem výzkumu. Dvojice při experimentu sehrává velmi jednoduché role v lehce komplikovaném personalistickém konfliktu.

Experiment má dvě velmi podobné varianty. V první přichází redaktor studentských

novin za jejich šéfredaktorem s tím, že je jedním ze dvou možných kandidátů na vedoucí pozici v příštím akademickém roce. Předpokládá ale, že práci dostane. Hráč v roli nadřízeného proti němu má informaci navíc: druhý kandidát je sice u novin výrazně kratší dobu, avšak je výrazně schopnější. V druhé variantě je situace jen lehce pozměněná: za nadřízeným přichází herec se zájmem hrát hlavní roli Romea, opět je ale přítomna vnější konkurence. Smysl a rozdíl druhé varianty není v článku podrobně vysvětlen, osobně bych odhadoval, že druhá varianta nabízí širší vyjednávací prostor v podobě „nebudeš hrát Romea, ale jinou důležitou rolí“.

Výsledky studie mimo jiné naznačují bias a posun v hodnocení v závislosti na tom, kdo má v přehrávce jakou roli první – a v případě, kde dochází k prohození rolí ve dvojici a nové sehrávce, pak naznačuje, že první dojem překrývá ten druhý, a to i když účastníci v novém sehrání nasadí zcela odlišnou vyjednávací strategii. A hlavně – to, co je pro nás zajímavé, není ve skutečnosti sehrávka samotná, ale co její hodnotitelé považují za sociálně agresivní a přípustné, respektive nepřípustné. Experiment tak jako jeden z prvních otevřel dveře experimentů formou *role-playingu*.

Zajímavý experiment sledující vliv *role-playingu* na posouvání názorů proběhl roku 1965: při něm byly dvě skupiny žen vystaveny různému způsobu konfrontace s následky závislosti na cigaretách, konkrétně s rakovinou plic. Zatímco experimentální skupina sehrávala moment předání špatných zpráv s doktorem v rolích, kontrolní skupina byla informována pouze pomocí nahrávky. K návrhu experimentu je třeba poznamenat, že z dnešního pohledu je možné v něm vidět poměrně výraznou chybu. Lidé při hraní rolí uvnitř magického kruhu mají posunutě nároky toho, jak předávat emoce a jak vypadá „kvalitní herecká práce“: koneckonců, jejich výkon je zaměřený spíše dovnitř, při experimentu navíc ani nebyly ženy informované o existenci publika. Jedním z vysvětlení, proč je propast mezi aktivním odehráním a pasivním vyposlechnutím tak velká, může být právě tento rozdíl. Při návrhu experimentu by bylo užitečnější uvažovat o rozdílu mezi sehráním situace a nahrávkou reálné situace / sehrání profesionálními herci

(Janis a Mann 1965). Skupina, která situaci sehrávala, vykázala výrazně větší změny v postojích, a to i při porovnání o dva týdny později. To, co podle autorů experimentu tvořilo převážnou část této změny, je podle článku „realističnost simulace a emotivnost“.

O účinnosti aktivního hraní role přináší zprávu William A. Watts (1967) ve studii o rozdílu mezi pasivní a aktivní participací ve změnách v trvalosti změny názorů. V té pracuje s porovnáním pasivního a aktivního vystavení subjektu politickým myšlenkám v návaznosti na řadu dřívějších studií.<sup>16</sup> Pro Wattse je důležitá otázka trvanlivosti takové změny. Jeho experiment přichází s výsledkem v kontextu minulých studií poněkud nečekaným: v porovnání okamžitě po skončení experimentu je míra ovlivnění prakticky stejná pro aktivní hraní role i pasivní čtení argumentů. Významný rozdíl se objevuje po šesti týdnech, kdy je ve skupině, která argumenty prezentovala „v roli“ významně větší perzistence postojových změn. To by zjednodušeně mimo jiné korelovalo s tvrzením, které se ve výše zmíněném příspěvku Madse Lunda (2017) neslo jako nejdůležitější praktický poznatek z výuky pomocí edularpů: edularp nevytváří jen znalosti, ale hlavně vzpomínky.

Problematické výsledky experimentů vychýlené na obě strany spektra bylo ale třeba nějak vysvětlit a zpracovat. Metodický posun pak do jisté míry přináší článek „When does role playing produce attitude change? Toward an answer“ Anthonyho G. Greenwalda (1970). Ten si všimá, že zásadní rozdíl v míře ovlivnění tvoří načasování. Moment, kdy je testovaný subjekt seznámen s informacemi, které mají jeho roli podporovat (tedy například ekonomické úvahy podporující politický názor, který má v roli zastávat), rozhoduje do nějaké míry o úspěšnosti experimentu a bude nejspíše<sup>17</sup> jedním z faktorů vysvětlujících velmi odlišné výsledky dalších pokusů.

Jak? Čím dříve je testovaný subjekt vystaven informacím klíčovým pro jeho sehrávku, a čím více má času, prostoru a schopnosti

vytvořit protiargumenty, k tak menší trvanlivosti v čase dochází. Zkráceně: pro dosažení největší změny velmi pomáhal efekt „vhodnutí do vody“, kde účastník nemá prostor celou věc důkladně rozmyslet předem a zcela si racionalizovat vnitřní protiargumenty na argumenty, které sám v roli předkládá. Otázkou schopnosti formulovat protiargument se Greenwald nezabývá, z logiky experimentu ji ale považuje za podstatnou pro úvahy o larpových hrách. Pokud například účastník dostává sice dostatek času, ale nemá všechny potřebné informace k vnitřnímu zformulování protiargumentu nebo je jeho pozornost obrácena jinam, předpokládám, že nebude mít prostor zformulovat odpor, a „zatvrdit se“ tak.

Na základě těchto studií je pak možno uvést základní předpoklady, proč má smysl vůbec uvažovat o tématu historické národní paměti v rámci larpu.

Za prvé, zcela jistě je přítomna zvýšená emotivnost a zároveň určitá míra realističnosti situace. Za druhé, pokud aktivní participace zanechává větší stopy v paměti než pasivní, otevírají se otázky míry ovlivnění účastníka obsahem larpové hry. A konečně třetí důvod: pokud přijmeme, že při experimentu s hraním rolí míru ovlivnění výrazně zvyšuje nová situace, v níž nemá účastník čas se zcela zorientovat a vytvořit si vlastní vnitřní protiodpovědi na argumenty postavy, je larp ideálním polem k takovým konfrontacím. Vytváří totiž stále a periodicky nové situace, které musí účastník, vybaven jen vlastní rolí a základní orientací ve sdílené fikci, zpracovat. Tento bod je nejvíce spekulativní: Greenwaldův experiment totiž nepracuje s rolí a kontextem, místo toho žádá účastníky, aby předstíraly, že hrají roli, výstup se také zásadně liší. Zatímco v larpové hře je výstupem jednání v roli (které má řadu různých, vesměs ale zásadně fyzických podob), účastníci Greenwaldova experimentu píšou esej.<sup>18</sup>

#### LEGIE: SIBIŘSKÝ PŘÍBĚH

Pro bližší pochopení pozorované situace je vhodné představit také larpovou hru, na níž bylo pozorování provedeno. Seznámení s touto

<sup>16</sup> Z vůči hraní rolí jako nástroje změny pozitivnějších např. Cohen, Brehm a Fleming (1968). Negativní postoj představuje Stanley a Klausmeier (1957).

<sup>17</sup> Greenwald (1970) sám upozorňuje v článku na nedostatek dat, protože jiné experimenty neříkají, kdy byly jaké informace prezentovány.

<sup>18</sup> Bližší uvedení do kontextu rozdílu „role-playing“ a „playing-at-role“ přináší např. Pratkanis (2000).

hrou jsem rozdělil do několika kategorií pro přehlednost a možnou zpětnou referenci.

### NARATIV

Příběh larpové hry se odehrává na Vánoce roku 1918 na Sibiři, v probíhající občanské válce. Hra zachycuje přesun skupiny československých legionářů a doprovodného personálu – ocitají se oddělení od zbytku legií a musí se s ním znovu spojit. Samotná hra pak sestává z dvoudenního pochodu, který je pravidelně přerušován zastávkami, kde jsou legionáři konfrontováni s celou škálou problémů a situací země zničené občanskou válkou.

Hra pracuje s řadou narativů různé úrovně. Existují tři velké příběhy, které postihují všechny, přibližně deset „velkých“, které se přímo dotýkají alespoň deseti osob, desítky menších, které ovlivňují jednotlivá družstva a podobné skupiny, a k šedesáti individuálním příběhům.

### ROLE

Hra je pro 54 účastníků a nabízí 57 rolí neboť některé role opouští hru dříve, aby byly nahrazeny jinými – hráč se do hry vrací s jinou rolí. Instrukce role pro hráče mají podobu 10–14 stran dlouhého textu, který obsahuje shrnutí „životního příběhu“ dané postavy (již filtrováno skrz její vlastní pohled na věc), její vlastní deníkové záznamy / útržky dopisů atp., krátké vystižení jejich cílů a tužeb a pomocí grafických symbolů i jasné určení některých základních identifikačních prvků role, například případné vojenské hodnosti. Pro nás je zajímavá otázka národnostní identifikace.

Role na hře mají různě určenou míru národnosti: zatímco u většiny rolí je národnost velmi pevně určena (ruský důstojník Dragánov se jako Rus sebeidentifikuje nezávisle na politice), u některých je drobně rozmlžena či předmětem konfliktu (přijetí Volyňských Čechů jako Čechů některými Čechy a Slováky) a u naprostého minima postav je předmětem hledání či přímo absentuje (rozpolcení Tatara Bilakova, který už více generací žije vykořeněně na Sibiři). To se pak ve hře samotné komplikuje o vrstvu „československé národnosti“, ke které se mohou a nemusí jednotlivci hlásit.

### ÚČASTNÍK

V tuto chvíli nemám spolehlivý sociologický průzkum účastníků akce a z principu ho dělat spíše nechceme. V této části studie tedy musím upozornit, že role autora hry a „výzkumníka na expedici“ se nejen nutně slévá a problematizuje výzkum nad úroveň malé případové studie, ale přináší i řadu etických výzev ohledně zpracování informací, které byly poskytnuty za jiným účelem. Zcela tak nebyla využita data dostupná v rámci po-herní konzultační péče a samozřejmě jakékoliv osobní zdravotní informace, které účastník poskytuje organizaci před hrou. Zvolené řešení (hromadná data z dotazníků za účelem výzkumu ano, k detailnějším datům potřeba explicitní souhlas k využití v článku) pak považuji za rozumný kompromis, byť tím odpadají význačné zdroje, které bude třeba vybudovat znovu a přímo za akademickým účelem s náležitými informovanými souhlasly a dalšími dokumenty. Registrační dotazníky jsou jako zdroj využity pouze pro hromadná data, jež není možné jakkoliv spojit s konkrétní osobou (průměrný věk účastníků v rámci celého běhu), anebo komplementárně se specializovaným dotazníkem, v rámci kterého vyjadřuje tázaný svolení i k využití jeho odpovědí z dotazníku a zpětných vazeb po hře.<sup>19</sup> Jistě víme, že se jedná o účastníky:

(a) Schopné investovat vstupní poplatek 2800/250/150 Eur NEBO věnovat několik dní práce pro získání slevy či odpuštění poplatku. Ekonomická bariéra zde tedy existuje.

(b) Minimální věk pro účast je 18 let, nejstaršímu účastníkovi bylo v době hry 67 let. V průměru se ale roky narození pohybují kolem roku 1989 pro české obecně, 1986 pro zahraniční „relentless“ (lehce fyzicky náročnější varianta) a 1983 pro zahraniční běžné. Tento rozdíl ve věku účastníků není nijak překvapivý a nejspíše souvisí s vyššími bariérami všech druhů u mezinárodních běhů.

(c) V dobrovolné části přihlašovacím dotazníku vyjadřuje své postoje k symbolům lva, rudé hvězdy a carské orlice, stejně jako má možnost vyjádřit se o své nejoblíbenější a nejméně oblíbené historické postavě. Právě

<sup>19</sup> Dotazníky zpětné vazby po hře pak byly užity i k mapování různých motivací jednotlivých dalších akterů a spíše jako jistý komentář.

tato část je velmi cenná z hlediska sledování některých předpokladů a budeme s ní dále pracovat.

(d) V dotaznících neuchováváme data o předchozí zkušenosti hráčů s larpem, tato otázka je kladena až na místě v rámci workshopů. Přibližně 10–15 osob každý český běh buď nemá vůbec žádnou zkušenost s larpem, nebo má pouze předchozí zkušenost přímo s Legiemi.

Vše sečteno dohromady, vzorek účastníků sice táhne jistými směry, ale stále si uchovává základní pestrost věkových skupin a dalších ukazatelů. Jediná zásadní tvrdá hodnota, která účastníky vyděluje, je pak finanční kapitál umožňující buď několik dní dobrovolnický pracovat, nebo zaplatit nezanedbatelnou částku kryjící náklady účasti.

Pro nás je důležitější otázka národnosti účastníka. Účastník sám za sebe svoji národnost nikdy v rámci přihlašování nebo zpětné vazby nemusí deklarovat. U českých běhů je jedinou podmínkou účasti ovládnutí českého či slovenského jazyka, přesto je možné odhadovat, že drtivá většina účastníků budou Češi nebo Slováci. U mezinárodních běhů je pak komunikačním jazykem angličtina, ale přibývá zde v registračním formuláři otázka „What country are you from?“, ve které se účastník také nedefinuje národnostně.<sup>20</sup>

#### JAK PŘICHÁZÍ ÚČASTNÍK NA HRU?

Cesta českého a zahraničního účastníka se zásadně liší. Český účastník si přečte stránky, zjistí případně ve své sociální síti další informace, vyplní přihlášku. Poté mu je na základě jeho přání odeslán předvýběr tří rolí, z nichž sestaví pořadí, které pošle zpět, organizace z těchto preferencí pak sestaví finální přidělení účastníků k rolím. Ve chvíli, kdy je mu přidělena role, obdrží jak její specifický text, tak všechny ostatní materiály, které shrnují styl hry, nejzákladnější informace o historickém kontextu a praktické informace. Po příjezdu na místo prochází workshopy, ve kterých si upevňuje znalosti a setkává se s odlišnostmi hry od skutečnosti (např. dramaticky

zdůrazněný spor mezi Čechy a Slováky). Motivace českého účastníka, jak vyplývá z přihlašovacího dotazníku, je sice většinou „chci si zahrát hru“, ale velmi často se objevují i motivace striktně národní, jako např. „poznat svou minulost“ nebo „najít svoje kořeny“, či obrácené do rodinné minulosti („příbuzný byl legionář“).

Zahraniční účastník naopak podobné motivace až na úplné výjimky (např. účastnice, která systematicky navštěvuje všechny akce s tematikou ruské občanské války od reenactmentu po larp, účastník s českými kořeny) vůbec nezmiňuje, zajímá ho pouze hra jako taková. Dokumenty, které dostává, jsou také o řád obsáhlejší a více zaměřené na celosvětový kontext, pozměněna je i textace jednotlivých rolí. Na základě zpětné vazby beta-čtenářů se mnohem více vysvětluje a postava obsahuje více „autorských poznámek“. Nejmarkantnějším příkladem by byla role dlouhodobě v rodině zneužívané dívky, která v české verzi funguje pro pochopení situace samostatně, do zahraničních verzí byla přidána pasáž vysvětlující, že jako autoři toto chování odsuzujeme. Zajímavostí je, že dle tří na sobě nezávislých beta-čtenářů (Švédsko, Norsko, Dánsko) nebylo jasné, jestli schvalování zneužívání v rodině není česká kulturní norma. Zásadní změnou procházejí i přípravné workshopy zaměřené na detailnější přiblížení historie, a hlavně na bližší identifikaci s některými symboly. Převážně pak v podobě pozornosti věnované sborovému zpěvu písně „Ach synku, synku“, která ve hře cíleně zastupuje hymnu. Celé tempo přípravných workshopů je také sníženo, zabírají delší dobu a mají výrazně víc prostoru pro konverzace.

Účastník ale v obou případech vstupuje do hry s dostatečnou mírou informací, aby se mohl orientovat v jejich základních rámcích, ale bez možnosti být připraven na všechny možné permutace zvrátů.

#### CO POZORUJEME

Pro účely článku budeme porovnávat dvě různé věci. Za prvé, na anonymizovaných zpětných vazbách a navazujících kvalitativních hovorech s účastníky si naznačíme, že intenzivní prožitek larpové hry dokáže témata národní

<sup>20</sup> Pouze šest účastníků ze 194 přihlášených zadalo přesnější kombinaci, typicky „From France, but living in CZ“.

paměti nejen nečekaně intenzivně aktivizovat, ale i posouvat a měnit.

V další kapitole se pak budeme věnovat opačnému efektu: co hra změnit nedokázala a přes jakoukoliv logiku role zůstalo zakořeněné v hráčích – a jak se tyto zakořeněné efekty mění na vzorku českých a na vzorku mezinárodních hráčů.

#### CO DOKÁŽE ROLE MĚNIT

Larp (nebo minimálně sledovaná larpová hra) by měl dle výše zmíněných výzkumů mít potenciál dosáhnout posunů v názorech na témata reálného světa, se kterými hra pracuje. Pokud pak budeme považovat interpretaci národní minulosti za soustavu názorů a myšlenek, která se stále obnovuje, posunuje a mění na základě podnětů z venku a vlastních politických potřeb, tak je možno očekávat, že k takovým změnám bude docházet i u larpové hry.

#### DOKÁŽE SE HRA VÝZNAMNĚ DOTKNOUT NÁRODNÍ HISTORICKÉ PAMĚTI?

Předně, hra se témat historické národní paměti (byť historické národní paměti pro účastníky poměrně bezpečně za plovoucí mezerou)<sup>21</sup> přímo týká. Historická národní paměť konstituuje pro hru zásadní téma jak všeobecného nastavení hry, tak zcela konkrétních narativů, v rámci kterých účastníci jednají, tak tvoří i prvky celé iluze a atmosféry kolem nich. Sami účastníci se pak ve zpětné vazbě v kolonce „Daly ti Legie i něco jiného, než zábavu?“ vyjadřují k přesazenému rozměru hry pozitivně: přesněji 301 účastníků říká, že „ano“, 16 odpovědělo „ne“. Část odpovědí se věnuje obecnější „sebezkušenosti“, „poznání vlastních limitů“ a podobně, velká část však přímo popisuje nějaký posun ve vnímání „vlastní rodné/národní historie“:<sup>22</sup>

*„Setkání s lidmi, kteří mi teď i trochu chybí. A dotek s historií. Součástí nás samých jsou i naši předci, legie nám pomáhají se s nimi*

*trochu potkat, a tím nám pomáhají lépe vidět i sami sebe.“*

*„Jiný náhled na život a vlast, sebevědomí.“*

*„Pochopenie ľudí, ktorých som pre ich názory dovedy odsudzoval.“*

*„Opravdu extrémně intenzivní a hluboký vlastenecký zážitek.“*

*„Pocit, ‚jako bych tam byl‘, mnohem silnější ocenění naší demokracie a státní/národní suverenity. Pocit závazku vůči těm, kteří za výše uvedené trpěli. Zesílenou ambicí pokusit se přispět ke zlepšení stavu naší země a společnosti.“*

*„Uvědomění si, jak rychle se člověk dokáže smířit s až nepochopitelnými věcmi. Zároveň také že rozdíl mezi tím, koho mám rád a nemám, je mnohdy způsoben jen tím, jestli danému člověku chci dát šanci, nebo ne. Také jsem získal zajímavý pohled do okénka naší výjimečné historie.“*

*„Možnost nahlížet na komunismus z pozitivního hlediska, uvědomění si životních priorit, které jsou pro většinu populace plytké.“*

*„Zábava byla ve stínu toho, že mi otevřely spoustu otázek a náhledů na věci.“*

*„Ochutnávku vojenského života, vcítění se do legionářů, jiný pohled na vlast.“*

*„Uvědomění hodnot, kterým věřím.“*

*„Po dlouhých letech účasti na larpech mi změnily některé postoje a názory. . .“*

*„Respekt k legionářům a deprese.“*

*„I když byla hra docela naskriptovaná, pořád tam byl velký prostor pro moje vlastní rozhodnutí – trochu mě překvapilo, k jakým rozhodnutím člověk dojde pod tlakem. Díky.“*

Další a další výpovědi pak pokračují v podobném stylu. Podle sebereflexe účastníků s odstupem minimálně jednoho týdne po hře (formuláře pro zpětnou vazbu jsou rozesílány s týdenním odstupem od hry) se zdá, že dochází k přehodnocování dosavadních představ, doplňování míst paměti, která zatím byla samozřejmá či na ně neměl účastník vůbec názor, nebo naopak k utvrzení vlastních hodnot. V tomto smyslu tak označují části národních dějin, které účastník dokáže poměrně bezpečně zarámovat, ale nedokáže říct nic bližšího o jejich obsahu. Patří sem i těžko zařaditelné výrocky osobnější, jako v tomto výběru „respekt k legionářům a deprese“.

<sup>21</sup> Ke konceptu plovoucí mezery původně Vansina (1985).

<sup>22</sup> Výpovědi jsou použity se souhlasem účastníků a v nepozměněné podobě. Kráceny byly jen části vloženy osobně intimního rázu. Ze všech odpovědí věnovaných tématu jsem vybral pouze malou část.



U zahraničních hráčů je poměr u ekvivalentní otázky („Did Legion give you more than entertainment?“) ještě zajímavější: 66 z 68 hráčů uvedlo „yes“, 2 hráči „no“. Odpovědi mezinárodních hráčů se soustředí mnohem méně na „sebereflexe“ a „sebepoznání“, ale prezentují řadu odpovědí na téma „nápadů na pořádání mých vlastních akcí“. Přesto i zde je velmi silná skupina pro článek relevantních odpovědí, například:

*„I gained a lot of historic knowledge in a didactically excellent fashion, I could simulate an actual band-of-brothers experience, I learned new larp techniques for my own events.“*

*„I gained a greater knowledge about the Russian civil war and history of the countries involved, and a greater knowledge of the history of the Czech republic. In addition I gained a greater understanding of how war brutalize people, how the loss experienced makes people desperate and make us lose our empathy and humanity.“*

*„The emotional rollercoaster was so strong, that it affected also after the larp. The Legion also gave me a quite a many new friends, and somehow I feel stronger connection to Czech history now than before.“*

*„I discovered Czech history and culture, it has opened my mind!“*

*„Knowledge about the Czechoslovak legion and some understanding for people in these situations.“*

*„Insights into war, history, and the human condition :).“*

*„It gave me very new perspective. Being one of the people that just 30 years after story of Siberia forced my family to flee from Sudetenland concluded into some very mixed feelings after the game.“*

*„When we stopped playing, I was overwhelmed by how difficult was the Czech situation – and for how little we were divided. Why did you have to leave us?“<sup>23</sup>*

K povšimnutí je jedna očekávatelná tendence – účastník sám sebe konfrontuje se znalostí české historie a kultury a zdůrazňovány

jsou i obecné prvky občanské války a podstaty lidskosti. V některých případech pak ale dochází k zasazení příběhu hry do vlastního národního příběhu. Je s podivem, že se tak stává prakticky výhradně v případě hráčů z německého/rakouského prostředí. Do budoucna považují za zajímavé pozorně sledovat i přístup např. Poláků, Maďarů nebo Rusů. Jsou jejich národní historie kompatibilní s českým narativem, nebo se jejich přístup promítne stejně jako prozatím u Italů, Francouzů či Skandinávců, tedy jako „zjištění informací“ o něčem, co se účastníka nijak niterně nedotýká?

#### TEORIE NEUSTÁLÉHO VÝVOJE

Pokud je larp stálým vířením změn a nových podnětů, vyvstává otázka, co to dělá s názory a postoji účastníků. Ti všichni se na začátku hry adaptují na dění na základě kombinace role (toho, co je předepsáno, životní východiska postavy), vlastního smýšlení (toho, co chce hrát / čemu věřím – zde je vhodné říct, že díky systému přidělování rolí a možnosti vyhranit se vůči některým tématům v dotazníku před hrou se účastník v principu nedostává do nezáměrného konfliktu vlastního názoru a názoru role, který by mu byl natolik nekomfortní, že by ho nedokázal odehrát; naopak záměrný konflikt mezi názory role a vlastními názory je častým a vítaným prvkem) a momentálního rozpoložení účastníka.<sup>24</sup>

Účastník je ale ve stejnou chvíli hrou z hlediska dramatického efektu motivován k tomu, aby svoji roli posouval, její názory mají procházet proměnou a konfrontací. Ta je navíc v případě konkrétně Legií poměrně přirozená: civilně napsané role prochází nebezpečnou situací a sám účastník se pohybuje mezi zastávkami nabitými akcí a změnami, a pochodem, při kterém má možnost uběhlé události reflektovat sám nebo v dialogu s ostatními – ve skutečnosti ani nemá k dispozici jinou činnost. Názory role a názory účastníka se tak nutně prolínají, protože obzvláště v hraničních a ideologiích role pevně neurčených otázkách účastník hledá přirozený kompromis mezi svým osobním nastavením hodnot

<sup>23</sup> Údaje opět převzaty se souhlasem účastníků z formulářů zpětné vazby. S výjimkou posledních dvou, které pocházejí z citací z mailové konverzace dva týdny po prvním mezinárodním běhu v roce 2016.

<sup>24</sup> Například momentální nálada i složení zbytku skupiny, ve které účastník bude nejlépe působit, hraje důležitou roli.

a hodnotami role. Detailně se problematice hledání vhodnosti činu a vůbec rozhodovacího procesu věnuje na příkladu z jině larpové hry Tomáš Hampejs v jiném článku tohoto monotematického čísla. Pro naše účely je ale důležité poznamenat, že tento neustálý pohyb přináší řadu pozic, mezi nimiž je snadné najít jednu, se kterou se může identifikovat jak *role*, tak účastník samotný. Tzn. takový postoj, který je ve volném interpretačním poli role možný. Toto pole pak není určeno jen textem role a hráčovou interpretací, ale i tím, co ostatní hráči budou považovat za přijatelné. Pokud by se tak například spíše levicově uvažující bratr legionář náhle prohlásil Zeleným a začal propagovat zásadní ekologická témata, ostatní účastníci by ho (pravděpodobně i s absencí jednání v roli) rychle vyhodnotili jako prvek mimo rámec hry a podnikli kroky k tomu, aby opět nastolili jednotu referenčního rámce (typicky ho na rovině hráčské, nikoliv rolové požádali, ať zanechá svého konání, či vyhledali pomoc organizátora). Silné emotivní hnutí pak přichází, i když je tato nově získaná perspektiva buď v souladu s dosavadním přesvědčením hráče („byl jsem utvrzen ve svých hodnotách“), i když představuje nový set názorů, se kterým se ale účastník dokáže ztotožnit a má pro něj zároveň nádech „novosti“.

### NEZNÁMÉ

V tuto chvíli je možné říct, že k nějaké změně zcela jistě dochází. Dále víme, že účastníci tuto změnu vnímají i minimálně týden po proběhnutí larpové hry. Co momentálně nevíme, je povaha takové změny, a hlavně trvanlivost takové změny v porovnání s jinými uměleckými formáty, ať už participativními, nebo pasivními. Je také obtížné stanovit, nakolik jde o změnu již existujících postojů a znalostí, nebo o formování postojů převážně nových.

Zajímavou otázkou, která přirozeně nadchází, jsou hranice toho, co je hráč ochoten ve hře vůbec konat (např. není vůbec ochoten se hádat, zápasit, upřít někomu symbolicky stravu, vystřelit z akustické zbraně. . . ), jak se tyto hranice v rámci skutečného hraní posunují – a jakou roli v tom hraje ideologie a hráčova vlastní normativita.

### LIMITY ROLE

Krátce jsme si ukázali, že rolová hra se dokáže dostat do určitých vrstev národní historické paměti a vytvořit situace, které přímo v jejím průběhu, i s časovým odstupem od něj, ovlivňují hráčovy názory i na tak podstatná témata, jako jsou: vlastní politická orientace, kontakt s vlastní historickým vědomím a „kořený“ či základní politická přesvědčení.

Na larpové hře Sibiřský příběh ale vykristalizovala situace, která může být díky mnoha uvedením poměrně konzistentním poukazem na to, že hraní role některé postoje ovlivnit nedokáže. A tudíž tedy existují postoje v rámci národní historické paměti tak kolektivně silné, že je hra nedokáže ovlivnit, ačkoliv se o to přímo snaží.

### KONTROLNÍ STANOVIŠTĚ

V průběhu hry se postavy snaží dostat do fiktivního městečka Trubina, kde na ně má čekat spojka, která je nasměruje dále k vlakům. Většina cesty je daná, až na dvě křižovatky, které hráčům předkládají vždy dvě volby dalšího postupu.

První rozhodování čeká účastníky mezi lokacemi „Depot“ a „Simferovno“, které jsou většinou postav zcela lhostejné, důležité jsou jen pro některé příslušníky zpravodajských služeb mezi postavami. Dochází zde ale první k otestování principu volby: legionáři se totiž cizím terénem pohybují pod vedením místní rodiny Karpovů. Ti pak činí reálnou volbu, kam legionáři skutečně doputují, sdělují ji organizátorovi, který s nimi jde celou cestu, ten ji následně telefonem hlásí produkčnímu týmu.

Druhou takovou lokací je volba mezi Rudým a Bílým kontrolním stanovištěm, poslední zastávka před Trubinem a po návštěvě „Bílá zahrady“,<sup>25</sup> bývalého carského vězení. Bílá zahrada přináší do hry řadu nových podnětů, mezi které patří jak jistý celkový nihilismus situace, tak to, že se odehrává po smrti zásadního Rudého antagonisty a Rudí jsou vykreslováni najednou ve výrazně smířlivějším světle. Zásadní scénou tohoto přerámování děje je setkání s krátkodobou

<sup>25</sup> Jméno je přímým odkazem na román Jamese Meeka (2013).

postavou Alberta Pražáka, který předává legionářům několik zásadních informací, nevystupuje nijak agresivně a splní i několik osobních dohod mezi jednotlivými rolemi a Rudou armádou. Typicky: s Pražákem přichází i syn jedné z postav, nadšený mladý komunist. Pražák jej na základě dohody s jeho otcem zbavuje hodnosti v armádě a odesílá ho na dovolenou, než si ujasní své rodinné hodnoty. Je tak splněn kontrakt mezi Rudou armádou a postavou otce, a to způsobem, který je oproti v roli nastaveným očekáváním velmi civilizovaný. Nejdůležitější vzkaz má však pro Karpovy samotné: pokud provedou legionáře přes Rudé kontrolní stanoviště, je ochoten odpustit jejich dosavadní prohřešky vůči Rudé armádě a zajistit zdravotní péči pro nemocnou Annu Sergejevnu Karpovovou. Slíbí také, že nikdo neublíží žádnému legionáři ani jim. Vzápětí odchází a nechává si účastníky poradit před cestou.

Následná diskuze hráčů měla za čtrnáct uvedení hry mnoho podob, ale z důvodů končí téměř vždy shodou mezi legionáři, že budou dále pokračovat ve spojení s Bílou armádou. Uváděné důvody jsou převážně postaveny na tématech odplaty, nedůvěry a ideologické nepřístupnosti komunismu pro některé spíše caristicky naladěné důstojníky.<sup>26</sup> Což je samo o sobě zajímavé z hlediska téměř jednoznačnosti tohoto vývoje pro české běhy (deset z jedenácti), ještě zajímavější je ale jiná statistika.

Ze všech čtrnácti běhů se i rodina Karpovů třináctkrát rozhodla projít přes Bílé kontrolní stanoviště, přes to, že celou věc vždy dlouze zvažují a možnosti vnímají zpětně jako „racionálně vyrovnané“.

### PROČ NE RUDÉ STANOVIŠTĚ?

Hra obsahuje silné argumenty pro obě strany a očekávali jsme, že množství voleb mezi Bílým a Rudým kontrolním stanovištěm bude nejspíš jen lehce nahnuté ve prospěch Bílého. Proto nás takováto statistická dominance Bílého stanoviště velmi překvapila a volala po zvláštním vysvětlení, v němž bylo obtížné nemyslet na specifika české národní historické paměti.

<sup>26</sup> Počet pro-bolševicky naladěných rolí důstojníků je však stejný.

Navíc tezi o invazi reálných postavů hráčů do uvažování postav podporuje následujících šest pozorování.

Za prvé, na všech mezinárodních bězích došlo k „silnému zvažování“ Rudého stanoviště. Natolik, že první zpráva ze hry pro produkční tým zněla „připravte Rudé“ a až později byla upravována na „změnili názor, vlastně Bílé“. K jakémukoliv zvažování došlo na českém běhu jen jednou: a to ještě na úrovni veřejné diskuze mezi důstojníky, kteří nemají na rozdíl od Karpovů poslední slovo.

Za druhé, na jediném mezinárodním běhu (z tří mezinárodních a jedenácti českých) k této volbě skutečně došlo. Zároveň představitelé Karpovů z tohoto běhu označili svůj vztah ke komunismu jako *účastníků v reálném světě* v dodatečném průzkumu čísla 2, 3 a 4,<sup>27</sup> což je zároveň nejvyšší hodnocení komunismu, které bylo vůbec mezi představiteli Karpovů nasbíráno.

Za třetí, velmi často uváděným traumatizujícím bodem pro účastníky bývá Bílé kontrolní stanoviště, kde je popravena jedna z postav cestující s nimi. I přesto, že se jedná o skrytou čekistku a o tomto faktu jsou informováni, označují kontrolní stanoviště jako místo „zásadní ztráty cenného přítele“, „zrady na spulbojovníkovi“ i „ztráty iluzí“. Přesto, konfrontování dodatečnou otázkou, by nezvolili jinak.

Za čtvrté, informace, které hráči vyplňují do přihlašovacích formulářů. Ty zahrnují otázku, ve které účastník vyjadřuje míru sympatie na škále 1–5 k jednotlivým symbolům carské orlice, českého lva a rudé hvězdy. Průměrné hodnoty pro české běhy jsou 3,07 pro orlici, 3,59 pro lva a 2,49 pro rudou hvězdu. Pro mezinárodní běhy tato škála zcela absentuje a je ponechána pouze možnost slovně se

<sup>27</sup> Z pěti, kde 5 je nejvyšší sympatie. Otázka zněla: On scale of 1 to 5, describe your own opinion on communism / Na škále od 1 do 5 vyjádři vztah tebe jako hráče ke komunismu. 1 (hates communism / nenávidí komunismus), 5 (wants communism / chce komunismus). Zajímavé jsou zde pro porovnání i průměry. Zatímco u českých představitelů rodiny Karpovů je průměr reálného postoje vůči komunismu 1,67, u mezinárodních hráčů je průměr 2,33. Otázka je pak cíleně konfrontační, když navazuje na otázku na vnímané postoje role vůči komunismu (On a scale of 1 to 5, describe your character's opinion on communism / Na škále od 1 do 5 vyjádři vztah tvé postavy ke komunismu). V té odpovídají čeští i zahraniční hráči v průměru shodně 2.

k nim vyjádřit, kterou nelze snadno převést na porovnatelnou.

Za páté, ve zpětných vazbách zahraničních hráčů v kolonce „co mi hra dala“ nenacházíme nikdy žádné poznámky o „lepším pochopení pro komunismus“, kdežto u českých účastníků se jedná o vracející se motiv.

Za šesté, představitelé postav silně komunistických (dvě jsou přítomny ve skupině postav od začátku) se dostávají v českém prostředí<sup>28</sup> pod tlak ostatních hráčů i po hře, kdy jsou terčí nevyžádaných vtípů i přímých osobních ataků (typu oslovení „ty rudá svině“). U jiných hráčů takové chování nenastává, na mezinárodním běhu též ne.

### HYPOTÉZA

Sibiřský příběh lze stěží označit za kontrolovaný experiment, a tak ani tento podporující kontext neposkytuje jasný důkaz vlivu české národní historické paměti na rozhodování hráčů v neprospěch stigmatizovaných historických skupin i v umělém rámci hry, ale přesvědčivě indikuje smysluplnost takové hypotézy. Tu je možné formulovat takto: i přes množství zvrátů a proměn názorů, které je ve hře možné stihnout (včetně témat, jako je drogová závislost, zneužívání, alkoholismus nebo vražda), je pro účastníky řádově těžší oprostít se od sdílených hodnocení témat, která vymezují národní historickou paměť minimálně v sociální skupině hráčů zakořeněné.<sup>29</sup> Zatímco tak účastníci nemají problém schvalovat nebo přímo aktivně participovat např. na mučení válečných zajatců, mají velký problém mimo intence jasně napsané role komunisty, která nabízí jistou dávku alibi a bezpečí, propagovat komunismus. Případně samozřejmě existuje možnost, že nikoliv propagace komunismu pro propagaci komunismu, ale to, že by byli svým okolím vnímáni jako komunisté, je pro ně příliš velká cena k zaplacení.

<sup>28</sup> Minimálně na základě přímých zpráv a žádostí pěti z nich, tzn. 5 z 22 možných. Tyto případy pak nadále organizace řeší jak konzultacemi, tak přímou konfrontací s těmi, kteří takovýto tlak tvoří. Zatím vždy došlo k prozření na základech jako „nenapadlo mě, že to může vadit / komunisti mi opravdu vadí, ale útočit na jiné účastníky tedy nadále nebudu“.

<sup>29</sup> Nebo minimálně v tom, jak daný účastník tlak skupiny kolem sebe vnímá a prožívá.

Což staví dvě otázky. Akademická otázka je zde zřejmá – kde leží hranice toho, co je problém? Prošel by tímto testem nelibosti například nacismus, nebo je ten v naší aktivní národní historické paměti už mrtvý?

Druhý směr otázek je pak spíše politického rázu. Pokud hrou prošlo 594 českých účastníků, dal by se mezi nimi statisticky očekávat některý volič KSČM. Jak se tento srovnává s naladěním ostatních účastníků? Není zde prostor ani vhodné místo se těmito problémy zabývat, ale určitě se jedná o zajímavé téma k sociologickému průzkumu.

### ZÁVĚREM

Můžeme nejspíše potvrdit, že i larpová hra dokáže zasáhnout do národní historické paměti a dalších s ní spojených úvah a provést drobné modifikace či spustit větší rekonstrukci/reinterpretaci. Zároveň víme, že tato má i své limity, jejichž existenci by mohl potvrdit „problém dvou kontrolních stanovišť“.

Do budoucna se ale jedná o velmi zajímavou variantu zkoumání národní historické paměti – i toho, jak je možné její různá pojetí sblížovat, a umožňovat tak vedení dialogu mezi nimi, a to dokonce nejspíše i účinněji, než toho jsou schopna pasivní média. Druhé využití pak může snadno tkvět vůbec v mapování národní historické paměti právě díky zjišťování toho, které body jsou nepřekročitelné rolí a v účastníkovi stále ještě živé. Pokud pak hraní rolí obecně může sloužit sociálním vědám jako „živé sociálně“ (Hampejs a Buchtík 2013), na rozhraní sociálních a historických věd tak může stejně tak nalézt cenné konkrétní místo, podobně jako například experimentální archeologie a další netradiční postupy.<sup>30</sup>

Larp a hry se silnými prvky larpu jako metoda zkoumání historie nebo jako v praxi mnohem častější volnočasová zábava či metoda výuky historie však také mají své limity. Kromě možnosti zjevného zneužití k indoktrinaci nějakým postojem nebo názorem, byť to by bylo poměrně nepraktické a žádalo velmi specifický design, jsou zde i nezjevná rizika,

<sup>30</sup> O didaktických přínosech myslím není nutné v tuto chvíli pochybovat na základě široké plejády úspěšných aplikací hraní rolí do výuky. Z českého prostředí tak opět viz Kunderát (2013).

mezi která patří například potvrzení prakticky libovolného vlastního názoru<sup>31</sup> nebo výrazně těžší rozlišování mezi tím, co je ještě rámec hry a co je „popis skutečnosti“. Dramatizace, kterou rolové hry používají je podobného typu jako u filmu či divadla. Díky participaci všech účastníků na tvoření obsahu je výrazně složitější (byť stále velmi dobře možný!) oddělení smyslu užitých prvků: které prvky přenáší informaci a které jen zvyšují zábavnost a umožňují vůbec hru hrát?

#### POUŽITÉ ZDROJE

- Aditham, Kiran. 2007. „Nine Inch Nails Sparks Web Marketing Conspiracy.“ Viděno 21. 4. 2017. <http://www.adotas.com/2007/02/nine-inch-nails-sparks-web-marketing-conspiracy/>.
- Brown, Emily a Paul Cairns. 2004. „A grounded investigation of game immersion.“ *CHI'04 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*: 1297–1300.
- Brychta, Lukáš. 2014. „Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry.“ In *Divadlo a interakce VIII a 1/2 – Modré stránky*, ed. Miloslav Klíma a kol., 49–80. Praha: Pražská scéna.
- Buchtík, Martin. 2012. „Proč nepsat akademickou práci o larpu.“ Viděno 7. 4. 2017. <http://www.larp.cz/cs/clanek/4164/proc-nepsat-akademickou-praci-o-larpu>.
- Buchtík, Martin. 2016. *Mezi výzkumníkem a účastníkem: nároky na metody a techniky sociologického výzkumu*. Disertační práce. Praha: Univerzita Karlova.
- Buchtík, Martin a Tomáš Hampejs. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda?“ *Teorie vědy / Theory of science* 35 (4): 525–549.
- „Cave Canem.“ Viděno 22. 4. 2017. <http://www.cavecanem.rolling.cz>.
- Cohen, A. R., J. W. Brehm a W. H. Fleming. 1968. „Attitude change and justification for compliance.“ *Journal of Abnormal and Social Psychology* 56: 276–278.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1975. *Beyond boredom and anxiety: The experience of work and play in games*. San Francisco: Jossey Bass.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.
- „Džihádisti u Mimone? Proti islamistům se bojovalo kuličkami.“ Viděno 16. 4. 2017. [https://magazin.aktualne.cz/dzihadisti-u-mimone-hra-na-vaiku-laka-stale-vice-lidi/r\\_332b7b2233b711e59c300025900fea04/](https://magazin.aktualne.cz/dzihadisti-u-mimone-hra-na-vaiku-laka-stale-vice-lidi/r_332b7b2233b711e59c300025900fea04/).
- Greenwald, Anthony G. 1970. „When does role playing produce attitude change? Toward an answer.“ *Journal of Personality and Social Psychology* 16 (2): 214–219.
- Hitchens, Michael a Anders Drachen. 2009. „The Many Faces of Role-Playing Games.“ *International Journal of Role-Playing* 1: 3–21.
- Huizinga, Johann. 1970. *Men and ideas*. New York: Harper & Row.
- Huizinga, Johann. 2000. *Homo Ludens: a study of play-element in culture*. London: Routledge.
- James, Paul. 1996. *Nation Formation. Towards a Theory of Abstract Community*. London: Sage Publications.
- Janis, Irving L. a Leon Mann. 1965. „Effectiveness of emotional role-playing in modifying smoking habits and attitudes.“ *Journal of Experimental Research in Personality* 1 (2): 84–90.
- Jennett, Charlene, et al. 2008. „Measuring and defining the experience of immersion in games.“ *International journal of human-Computer studies* 66 (9): 641–661.
- „Je to pro nás čest, vítali sudetští Němci ministra Hermana. Ten je oslovil ‚milý krajaně‘.“ Viděno 10. 4. 2017. [http://www.lidovky.cz/je-to-pro-nas-cest-vitali-sudetsti-nemci-ministra-hermana-ten-je-oslovil-mili-krajane-gnm-/zpravy-svet.aspx?c=A160515\\_113918\\_in\\_zahranici\\_ele](http://www.lidovky.cz/je-to-pro-nas-cest-vitali-sudetsti-nemci-ministra-hermana-ten-je-oslovil-mili-krajane-gnm-/zpravy-svet.aspx?c=A160515_113918_in_zahranici_ele).
- „Knutepunkt-books.“ Viděno 24. 4. 2017. <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books>.
- Kundrát, Josef. 2013. *Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- „Legie.“ Viděno 10. 4. 2017. <http://www.legie.rolling.cz>.
- Lund, Mads. 2017. „Knowledge, storytelling and Aesthetics in Alice.“ Konferenční příspěvek. Østerskov Efterskole international edularp conference 2017.
- „Manifestos.“ Viděno 14. 4. 2017. <https://nordiclarp.org/wiki/Category:Manifestos>.
- McGonigal, Jane. 2007. „Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming.“ In *The Ecology of Games, and Learning*, ed. Katie Selen, 199–228. Cambridge: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning.
- Meek, James. 2013. *People's Act of Love*. Canongate Books.
- Montola, Markus. 2010. „The Positive Negative Experience in Extreme Role-playing.“ *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*. Viděno 3. 4. 2017. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>.
- Mücke, Pavel a Miroslav Vaněk. 2015. *Třetí strana trojúhelníku*. Praha: Karolinum.

<sup>31</sup> Larp nutně vyžaduje konflikt a pokud například popisujeme kolektivizaci českého venkova jako workshop Den, kdy se mlčelo (Ouhrabková a Wagner 2015), musíme zahrnout širší paletu názorů na věc. Při přidání nutného vývoje názorů postav a jejich neustálého vývoje a víření se může velmi snadno stát, že se pozornost studenta zastaví u něčeho jako „měli bychom vždy střílet komunisty, protože je to správné“ a následně si tento již přinesený předpoklad potvrdí tím, že „bylo tak řečeno ve škole“. Hra pak vyžaduje mnohem důkladnější reflexi než jiné aktivity, i proto, že student vesměs není vybaven nástroji nutnými ke kritickému hodnocení rolové hry (na rozdíl od filmu či knihy).

Ouhrabková, Zuzana a David Wagner. 2015. *Den, kdy se mlčelo. Hra.*

Pratkanis, A. R. 2000. „Altercasting as an influence tactic.“ In *Attitudes, behaviour and social context: the role of norms and group membership*, ed. D. J. Terry a M. A. Hagg, 201–226. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Ass.

Ritchie, Donald A. 2003. *Doing Oral History: A Practical Guide*. Oxford: Oxford University Press.

Rotter, J. B. a D. D. Wickens. 1948. „The consistency and generality of ratings of ‚social aggressiveness‘ made from observations of role playing situations.“ *Journal of Consulting Psychology* 12: 234–239.

„Seznam pamětníků.“ Viděno 8. 4. 2017. <http://www.pametnaroda.cz/menu/witness>.

Stanley, J. C. a H. J. Klausmeier. 1957. „Opinion constancy after formal role playing.“ *Journal of Social Psychology* 46: 11–18.

Stenros, Jaako. 2014. „In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play.“ *Transactions of Digital Games Research Association* 1 (2): 147–185.

Stenros, Jaako. „Keynote Script: What Does ‚Nordic Larp‘ Mean?“ Viděno 14. 4. 2017. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>.

Šubrt, Jiří a Štěpánka Pfeifferová. 2010. „Kolektivní paměť jako předmět historicko-sociologického bádání.“ *Historická sociologie* 2 (1): 9–29.

Urbanová, Zuzana. 2008. *Užití psychodramatu ve skupinové psychoterapii*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita v Brně.

Vansina, Jan. 1985. *Oral Tradition as History*. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press.

„Vysokoškolské kvalifikační práce – vyhledávání.“ Viděno 1. 4. 2017. <https://theses.cz/vyhledavani/?search=larp>.

Wærn, Annika, Markus Montola a Jaakko Stenros. 2009. „The three-sixty illusion: designing for immersion in pervasive games.“ *CHI'09 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*: 1549–1558.

Watts, W. A. 1967. „Relative persistence of opinion change induced by active compared to passive participation.“ *Journal of Personality and Social Psychology* 5: 4–15.

„Zeman o odsunu sudetských Němců: Bylo to jak za Stalina.“ Viděno 10. 4. 2017. <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/zeman-o-odsunu-sudetskychnemcu-bylo-to-jak-za-stalina/r~i:article:769197/>.

„Zeman: Sudetští Němci mohou být za odsun rádi, mohli dostat trest smrti.“ Viděno 10. 4. 2017. [http://zpravy.idnes.cz/rakousko-zeman-sudetsti-nemci-deq/zahranicni.aspx?c=A130423\\_154317\\_zahranicni\\_pul](http://zpravy.idnes.cz/rakousko-zeman-sudetsti-nemci-deq/zahranicni.aspx?c=A130423_154317_zahranicni_pul).