

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

AIRSOFT – MODERNÍ DRUH VOJENSKÉHO SPORTU HERNÍHO ZAMĚŘENÍ
Diplomová práce
(bakalářská)

Autor: Michal Neumann
Vedoucí práce: Prof. RNDr. Jarmila Riegerová, CSc.
Olomouc 2011

Jméno a příjmení autora:	Michal Neumann
Název diplomové práce:	Airsoft – moderní druh vojenského sportu herního zaměření
Pracoviště:	Katedra přírodních věd v kinantropologii
Vedoucí diplomové práce:	Prof. RNDr. Jarmila Riegerová, CSc.
Rok obhajoby bakalářské práce:	2011

Abstrakt:

Hlavním cílem práce je provést začlenění airsoftu do systému rekreačních aktivit a výchovy prožitkem. Dále prezentovat design airsoftové akce jako modelové situace využitelné i v dalších akcích stejného charakteru. Práce je dále věnována definici airsoftu, jeho historii, pravidlům, výbavě a zbraním. Zásadní pozornost je věnována v této souvislosti výchově prožitkem, ekologické výchově a pohybovým hrám ve vztahu k airsoftu. Ve výsledcích je prezentována organizace a vyhodnocení celodenní akce zaměřené na airsoft. Na základě výsledků z anketních listů lze říci, že účastníci byli se zajištěním i průběhem akce spokojeni.

Klíčová slova:

- airsoft
- výchova prožitkem
- pohybové hry
- akce
- anketa

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

Autor's first name and surname: Michal Neumann
Title of the bachelor's thesis: Airsoft – a modern sports game kind of military focus
Department: Department of Natural Sciences
in Kinanthropology
Supervisor: Prof. RNDr. Jarmila Riegerová, CSc.
The year of presentation: 2011

Abstract:

The main goal is to make integration into the airsoft recreation and education experience. Further more present designs airsoft events such scenarios can be useful in other events of the same nature. The work is also devoted to the definition of airsoft, its history, rules, equipment and weapons. A fundamentals consideration is given to education through experience, education and environmental movement in relation to game of airsoft. The results are presented to the organization and evaluation of all – day event focused on airsoft. Based on the results on the questionnaire sheet, we can say that participants were providing a course of action and satisfaction.

Keywords:

- airsoft
- education experience
- skill games
- action
- inquiry

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně pod vedením Prof. RNDr. Jarmily Riegerové, CSc., uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne 30. 6. 2011

Děkuji všem, kteří mi byli při zpracování bakalářské práce nápomocni. Děkuji spolupracujícímu týmu za cenné rady, materiály a fyzickou podporu.

Obsah

1	ÚVOD DO PROBLEMATIKY	7
2	SYNTÉZA POZNATKŮ	7
2.1	Definice airsoftu	7
2.2	Historie	8
2.3	Airsoftová hra a její pravidla	9
2.3.1	Výbava	11
2.3.2	Airsoftové zbraně	11
2.3.3	Střelivo	13
2.3.4	Pojmy	14
2.4	Airsoft a výchova prožitkem	14
2.4.1	Stručně o agresí	15
2.5	Hra, hraní a pohybové hry	17
2.5.1	Charakteristické znaky hry	17
2.5.2	Hraní	17
2.5.3	Pohybové hry	17
2.5.4	Hra, hraní, pohybová hra a airsoft	19
2.5.5	Životní styl a airsoft	20
3	CÍLE PRÁCE	21
4	METODA PRÁCE	22
5	VÝSLEDKY	23
5.1	Začlenění airsoftu do systému rekreačních aktivit a výchovy prožitkem	23
5.2	Rozbor ankety zaměřené na vyjádření pocitů z airsoftové hry	23
5.3	Design projektu „Poznejte airsoft, moderní druh vojenského sportu“	25
6	ZÁVĚRY	34
7	SOUHRN	35
8	SUMMARY	36
9	REFERENČNÍ SEZNAM	37
10	SEZNAM OBRÁZKŮ	39
11	SEZNAM TABULEK	39
12	PŘÍLOHY	40

1 Úvod do problematiky

Motto: nejhorší nepřítel je Tvůj vlastní strach, největší vítězství je nevzdat se a překonat sám sebe.

Předloženou bakalářskou práci jsem věnoval rozboru jedné z volnočasových aktivit – airsoftu. Airsoft můžeme definovat nejen jako moderní druh vojenského sportu, ale i jako hru, zábavu, koníček nebo životním styl. Pro mne airsoft životním stylem je, proto jsem si zvolil toto téma bakalářské práce. Informační zdroje se kterými jsem pracoval jsou převážně orientovány na jednotlivé tématické celky airsoftu, informace o zbraních, případně na rozbor zranění, ke kterým může při hře dojít. Proto jsem se rozhodl vytvořit jiný pohled na zmíněnou volnočasovou aktivitu. Začlenit airsoft do systému rekreačních aktivit a prezentovat modelový design airsoftové akce s dodržáním všech potřebných náležitostí.

2 Syntéza poznatků

2.1 Definice airsoftu

Airsoft je moderním druhem vojenského sportu herního zaměření (můžeme jej chápat jako kreativně kooperační aktivitu). Uvádí se jeho podobnost s paintballem, základním rozdíl je dán odlišným střelivem. U paintballu se jako střelivo používají plastové kuličky s netoxickým, ve vodě rozpustným barvivem. Při zásahu kulička praská a zasažený (označený) hráč je vyřazen ze hry. V airsoftu se při střelbě používají malé plastovo-keramické kuličky, zásah musí hráč přiznat. Airsoft se hraje ve dvou základních pojetích – od pojetí sportovního, po napodobování skutečných vojenských jednotek, včetně stejné výstroje a výcviku (military simulation, milsim) (Larsen et al. 2008, <http://actionsshop.cz/6-paintball>, <http://www.airsoftguns.cz>). Airsoft bez jeho military složky hrají většinou mladší hráči, kteří s airsoftem teprve začínají.



Obrázek 1. Skupina v uniformě se zbraněmi

2.2 Historie

V literárních zdrojích je uvedeno, že airsoft vznikl v Japonsku jako modifikace amerického paintballu. Jeho počátek je datován do konce 80. let 20. století, kdy byla hledána alternativa paintballu. Pokud jde o zbraně, nejdříve byly vyráběny jen reálně vypadající dekorační modely zbraní, teprve později se začaly vyrábět funkční modely. Airsoft je v zemích východní Asie velmi oblíben, na příklad v Japonsku, Číně, Tchajwanu, Macau, v jižní Koreji nebo i na Filipínách a v Indonésii. Většina airsoftových zbraní a příslušenství pochází z těchto zemí. První airsoftové zbraně se začaly v České republice objevovat již v 90. letech 20. století.



Obrázek 2. Hráč se zbraní

2.3 Airsoftová hra a její pravidla

Airsoft nemá zcela přesná a jednotná pravidla. Hra je založena na čestném chování hráčů, kteří se před zahájením na pravidlech dohodnou a respektují je. Obvykle stojí dvě družstva proti sobě a jejich úkolem je se navzájem eliminovat. Zásah musí hráč přiznat.

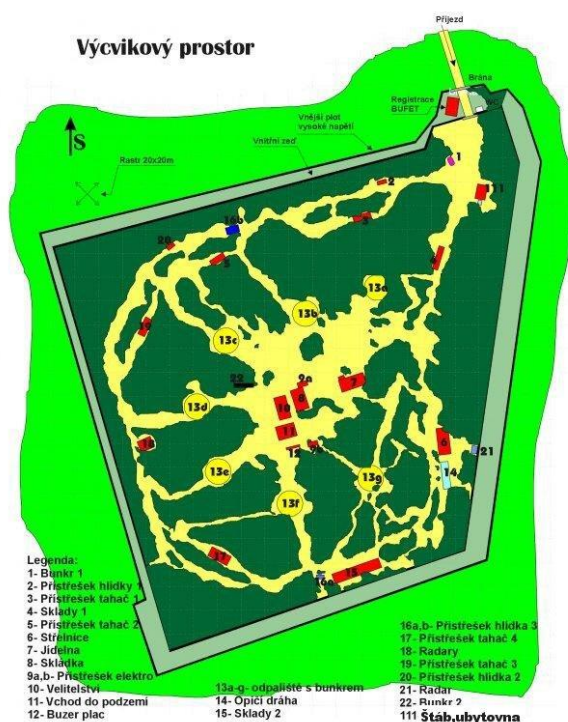
Hráči po sobě střílí plastikové projektily o průměru 6 nebo 8 mm, jejichž rychlost se pohybuje okolo 100 m/sec. U moderních airsoftových zbraní se uvádí až 120 m/sec, u komerčních 70 až 90 m/sec.

Také hmotnost projektilů je variabilní. Pro pušky a samopaly jsou určeny kuličky s hmotností 0,25 g. Těžší střelivo do váhy 0,43 g se nejčastěji používá do manuálních odstřelovacích pušek s velkou ústovou rychlostí.

Hráč musí sám přiznat vyřazení, zvednout obě ruce a odejít na určené místo – respawn, kde s ostatními vyřazenými hráči čeká do konce hry. Ve hře je zakázáno tělesné napadání ostatních hráčů či jiné agresivní chování. Cílem hry je splnění předem stanoveného úkolu, vycházejícího z typických vojenských scénářů, na příklad eliminace soupeřova týmu, získání vlajky, záchranná mise, pozorovací mise, bránění objektu, obsazení objektu a podobně. Vždy záleží na scénáři a domluvě před samotnou hrou.

Statistiky uvádí, že díky dodržování pravidel a předepsané výbavě nedochází prakticky k žádným zraněním. V některých zahraničních literárních pramenech (Kratz,A., Jaime,L., Cheles,D., Ashkenazy,Z., Tsumi,E. & Lifshitz (2010), Saunte,J.P., Saunte M.E. (2006) se však hovoří o četných zraněních očí, proto také do základní výbavy hráčů patří ochranné brýle.

Vlastní airsoftová hra začíná výběrem vhodné lokality, jako je na příklad opuštěný vojenský prostor, odlehlý les a podobně. Nutná je také domluva s příslušnými úřady. Vlastní airsoftová hra se blíží průběhu reálné bitvy, zasažený obvykle cítí nebo slyší zásah kuličky. V rámci fair-play zvedne ruce a odchází z bojiště. Nutná je „férovost“ hráčů, která také vypovídá o tom, že airsoft hrají rozumní a odpovědní lidé, toužící po silných zážitcích.



Obrázek 3. Mapa výcvikového prostoru (<http://www.sshp.eu>)

2.3.1 Výbava

Základní výbavou hráče jsou ochranné brýle, jejichž nošení je ve hře povinné (chrání zrak před kuličkou letící rychlostí 100 m/sec a více), zbraň (viz kapitola 2.3.2) a maskovací oblečení. Pokročilejší hráči používají i imitace granátů a min, které nejsou nebezpečné, plynové masky, vysílačky, nosné systémy, systémy nočního vidění, dýmovnice a podobně (<http://www.airsoftguns.cz>).

2.3.2 Airsoftové zbraně

Airsoftové zbraně jsou podle zákonů o zbraních České republiky označeny jako plynové zbraně kategorie D, které může i s odpovídajícím střelivem vlastnit fyzická osoba starší 18 let. Tato osoba nesmí zbraň na veřejnosti nosit viditelně a nesmí s ní střílet na místě, kde by mohla ohrozit ostatní osoby nebo poškodit cizí majetek. Zákon dále označuje některé doplňky zbraní jako zakázané, není dovoleno je doplňovat laserovými zaměřovači (Zákon č.119/2002 sb. o zbraních, §4 odst. c, § 7, § 15).

Zbraně jsou většinou vyrobeny z pevného ABS plastu a mají věrnou podobu s reálnou předlohou. Dnes již je poměrně velký výběr – od nejlevnějších, po limitované, ručně vyráběné sběratelské edice. Airsoftové zbraně jsou většinou vyráběny jako modely skutečných zbraní v měřítku 1 : 1. V současné době se setkáme i s celokovovými modely, s reálnými rozměry a odpovídající hmotností (Martinez ,2008).

Podle funkce rozdělujeme zbraně na tři základní typy – manuální (krátké, dlouhé, odstřelovací), plynové a elektrické. U plynových zbraní je hnací silou speciální plyn, u manuálních a elektrických zbraní je využíván vzduch stlačený pístem, který je hnán pružinou. Manuální zbraň je třeba před každým výstřelem natáhnout, v elektrických to přes převody zajišťuje elektromotor napájený akumulátorem. Elektrické zbraně AEG jsou nejdražšími typy. Jejich výhoda spočívá v automatické střelbě, mají lepší přesnost a dostřel (<http://www.airsoftguns.cz>).

Základní dělení zbraní

Krátké manuální – jde o krátké zbraně, které je třeba po každém výstřelu ručně natáhnout. Fungují na principu stlačeného pístu. Jde o nejlevnější kategorii airsoftových zbraní, která se vyznačuje nízkou kadencí i dostřelem. Používá se munice 0,12; 0,20 a 0,25 (viz podkapitola 2. 3. 3 Střelivo).

Dlouhé manuální – dlouhá verze manuálních zbraní má obvykle delší dostřel, občas srovnatelný i s elektrickými zbraněmi. Jsou dražší než krátké manuály. Do uvedené kategorie patří pušky, samopaly a brokovnice. Používá se munice 0,20 a 0,25.

Manuální odstřelovací pušky jsou nejpřesnějšími manuály. Ústňová rychlost zbraně bývá 100 m/sec i více. Odstřelovací pušky se vyrábí i s plynovým a elektrickým pohonem. Používá se munice 0,25 a těžší.

Plynové zbraně – zde je munice vystřelována tlakem plynu, jehož skladovací nádoba bývá součástí zásobníku. Tyto zbraně jsou buď poloautomatické nebo automatické a obvykle mají větší dostřel, než manuální zbraně. Nejoblíbenější jsou plynové pistole, ale i odstřelovací pušky. Za hlavní nevýhodu těchto zbraní je považována nutnost doplňování plynu a jeho rozdílné fyzikální vlastnosti při různých teplotách. Tyto zbraně mívají zabudován i zpětný ráz (blowback), který u jiných typů zbraní chybí. Tato technická úprava z nich dělá nejvěrnější kopie reálných zbraní. Ústňová rychlost je různá, od 60 m/sec po 150 m/sec (Martinez, 2008, <http://www.sshp.eu>).

Elektrické zbraně (AEG/AEP) mají píst poháněn vestavěným elektromotorem, který je napájen akumulátorem. Dostřel mají v základní verzi okolo 40–55 metrů. Jsou relativně přesné a snadno se do nich dokupují další vylepšení (upgrade). Standardní ústňová rychlost se v základní verzi pohybuje okolo 90 m/sec. Patří k nejpoužívanějším zbraním. Zbraně AEP fungují na stejném principu, ale vzhledem k nutnosti menšího mechanismu jsou slabší a v základní verzi dosahují přibližně 65 m/sec. Mezi AEP patří elektrické pistole (HK USP, Berreta M93R a podobně) a malé samopaly (MP7, 61 Škorpion, Mac10 a podobně).



Obrázek 4. Typy airsoftových zbraní (www.airsoftguns.cz)

2.3.3 Střelivo

Jako munice jsou používány plastovo-keramické kuličky o průměru 6 mm nebo 8 mm a různých hmotnostech. Pro pistole se používají nejčastěji kuličky s hmotností 0,12 g až 0,20 g. Pro pušky a samopaly jsou nejpoužívanější kuličky s hmotností okolo 0,25 g.

Oprávněně se mluví o neekologičnosti airsoftu, neboť vystřelená munice zůstává na „bojišti“, proto se již vyrábí i náboje s krátkou dobou rozkladu, tzv. bio střelivo. Do manuálních odstřelovacích pušek se používají těžší kuličky o hmotnosti 0,43 g – čím těžší náboj, tím větší setrvačnost a delší dostřel.

Většina airsoftových zbraní dnes pochází z Asie, z Číny, Tchajwanu a Japonska. Produkty z Číny jsou zaměřeny na základní cílovou skupinu zákazníků s nižšími příjmy (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Airsoft>).

2.3.4 Pojmy

V airsoftových pojmech se objevuje mnoho termínů a zkratk, včetně převzaté vojenské terminologie. K těmto nejčastěji užívaným termínům patří:

AEG (Automatic Electric Gun, automatické elektrické zbraně), AEP (Automatic Electric pistol, automatická elektrická pistole), Gas Gun (plynová pistole, plynovka), Sniper Rifle (odstřelovací puška), Shotgun (brokovnice), Safe/Semi/Auto (zajištění/jednotlivé rány/dávka), Upgrade (vylepšení zbraně), Blowback (systém umožňující zpětný pohyb závěru při střelbě), BB (airsoftová 6 mm kulička, nejčastěji o váze 0,12 g až 0,43 g), GBB (plynová pistole se systémem BlowBack), GNB/NBB (plynová pistole bez systému BlowBack), Urban warfare (boj v zástavbě), Open space (boj v otevřených prostorách), CASA (Česká airsoftová asociace) a další.

Na www.globalsoftgames.com je na příklad uvedena příručka ručních signálů, která byla vytvořena pro zlepšení vzájemné spolupráce při společných akcích. Jsou zde zahrnuty zásady vizuální komunikace, význam jednotlivých signálů a názorně zachyceno jejich provedení. Celý systém byl vypracován tak, aby nejlépe odpovídal požadavkům airsoftu. Podobné informace lze najít v publikaci Larsen et al. (2009).

2.4 Airsoft a výchova prožitkem

Airsoftový sport můžeme vzhledem k jeho dynamické náplni zařadit do výchovy prožitkem. Výchova prožitkem se realizuje v reálně existujícím sociálním prostředí a je součástí zážitkové pedagogiky (Jirásek, 2004). Pod pojmem zážitková pedagogika chápeme teoretické pojetí a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s rozбором a reflexí prožitkových událostí, za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Airsoft je současně prostorem pro vznik přátelství.

Obecně jsou cíle výchovných procesů dosahovány v různorodém prostředí a v rozmanitých sociálních skupinách, diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením a dalšími demografickými faktory. Jsou naplňovány nejrůznějšími prostředky – hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivými a dramatickými dílnami, fyzicky i psychicky náročnými výrazovými situacemi, k týmové spolupráci orientovanými aktivitami. Pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy prostředkem, nikoliv cílem (Jirásek, 2004).

Airsoftový sport do tohoto vymezení zapadá, i když by bylo možno diskutovat i o dobrodružné výchově.

Důležitá je ještě pedagogická identifikace. Pedagogika je věda o výchově, metodách vzdělávání a vyučování. Zážitková pedagogika je teoretickou disciplínou, reprezentovanou svou praktickou složkou – výchovou prožitkem. Zážitková pedagogika se podle Jiráska (2007) vyvinula z pojmů moderní formy pobytu v přírodě a turistiky, intenzivní rekreační výcvik a prázdninová pedagogika.

Vedle ní stojí pedagogika volného času, dobrodružná výchova, i relativně tradiční alternativní pedagogické přístupy jako Waldorfská pedagogika a další (Valenta, 2009).

Do této oblasti můžeme začlenit i ekologickou výchovu, která má podstatu v rovině získávání vědomostí a vytváření vlastních vztahů a postojů k životnímu prostředí člověka, tvorbě vlastních hodnot a potřeb, které ústí do změn chování jedince. Nutné je mít specifické programové a znalostní zázemí. Změny postojů jsou realizovány prostřednictvím kontaktů s přírodním prostředím v podobě prožitku a současně je to hledání inspirace. Je zde také perspektiva setkat se s osobnostmi, se kterými bychom se jinak nesetkali.

V praxi to znamená, že při airsoftových hrách v přírodě „po sobě jen nestřílíme“, ale zaměřujeme se i na orientaci v terénu, topografii, poskytování první pomoci, taktické přesuny, přežití v přírodě za různých podmínek a podobně. Pozornost je věnována i zvyšování fyzické zdatnosti účastníků a nácviku sebeobranu.

Verbálně se občas diskutuje o airsoftu a agresivitě, jejím odbourávání touto hrou nebo naopak její stimulaci. Jak je uvedeno v kapitole 2.3 Airsoftová hra a její pravidla, je ve hře zakázáno tělesné napadání či jiné agresivní chování. Přesto jsme se rozhodli věnovat pozornost i této složce lidské osobnosti – teoreticky, i ve výsledkové části.

2.4.1 Stručně o agresi

Agrese je v psychologicko-sociologickém pojetí chování, které vědomě a se záměrem ubližuje, násilně omezuje svobodu a poškozuje jiné osoby nebo věci. Agrese je tedy součástí chování člověka, je aspektem naší reality. Muži jsou agresivnější než ženy díky hormonům (testosteron). Určité pocity uspokojení na agresivní prožitky jsou vyvolány i tím, že se v mozku uvolňuje dopamin, neurotransmiter vyvolávající příjemné pocity a spokojenost.

Jako agresi často označujeme chování doprovázené afektem hněvu a pocitem nepřátelství, směřující k ničení předmětů nebo fyzickému napadání. Agrese však nemusí znamenat výlučný fyzický útok na objekt či subjekt. Účinným prostředkem agrese člověka může být útok myšlenkovou argumentací, prosazováním názoru, přičemž se používají i takové prostředky, jako je pomluva, výsměch, urážky, slovní napadání a další. Cílem takového jednání je zastrašení, odstranění, získání hmotných výhod a zajištění společenského postavení (agrese instrumentální, úmyslná).

Krátkodobá agrese se projevuje bouřlivým odreagováním afektu, někdy se až zdá, že chybí motivační souvislosti a vytrácí se cíl agresivního chování (Riegerová, 2009).

Vedle této krátkodobé primitivní agrese se může vyskytnout agrese dlouhodobá a důmyslně promyšlená. Agrese v podobě "zla" může pramenit z pudového jednání, ale i z racionálně promyšleného jednání proti morálním zásadám. Někteří psychologové pojetí agrese rozšiřují a k prudkým a drsným projevům chování přiřazují i takové schopnosti, jako je vůle k vynalézání a schopnost měřit své síly.

V tomto pojetí dostává agresivita adaptivní charakter a jako taková je nezbytná všude tam, kde dochází k evoluci. Hnací síla agrese má u vyspělejších forem života zpětnou vazbu v mechanismu četných zábran, ritualizace a hierarchie dominance (Riegerová, 2009).

U člověka pak agrese přechází z podob volných do podob vázaných, známé je například v sociální sféře "donucování" prostřednictvím institucí.

Aby lidská společnost mohla přežít, musí zvládnout vnitrodruhovou agresi. Lidé odreagovávají svou agresi v každodenním životě několika způsoby. Na příklad sportem, který odvádí značné množství agresivity a je ritualizovaným soubojem. Jak upozorňuje Lorenz (2003), nahradí přátelské utkání v kopané uspokojivě vypálení sousední vesnice.

Agresivní projev nebo jen jeho spoluprožívání během filmového představení, divadla, televize, čtení knihy, poslouchání rozhlasu má jakoby očišťující (katarzní) účinek, ovšem jak ukazuje zkušenost, jenom krátkodobě. Zdá se však, že je-li dána člověku možnost agresivního chování odreagovávat tímto způsobem, mohlo by to znamenat i posilování agrese – učení se jí. To by mohlo vést až ke zničujícím konfliktům. Abychom se tomu vyhnuli, měli bychom ovládnout vnitrodruhovou agresi pomocí rozšiřování kontaktů, ovládnout identifikaci s jinými lidmi prostřednictvím sportu, vědy, hudby a dalších složek kulturních adaptací. Tím se dostáváme do sfér spolupráce a přátelství (Dahlke, 2003).

Vojenská služba zůstala v současné civilizaci prakticky jedinou, běžně používanou formou přechodu „od chlapectví k mužnosti“. Reálné vnitřní poměry v armádách celého světa tento proces často deformují – s přibývajícím mužností ubývá lidskosti, je preferována odměřená disciplína a funkční účelnost. Nenaplnění požadavků na opravdového muže často vede k pocitům zklamání nad sebou samým, frustraci a kumulaci agresivity. Nahromaděný vztek se pak může projevit explozí agrese vůči okolí nebo implozí vůči sobě samému.

Kumulace agrese je vlastně symbolem „válečného stavu v těle“, konfliktu mezi vnitřními a vnějšími podmínkami a nároky. Pokud nepodporujeme obranu organismu pravidelným tréninkem fyzickým i psychickým, dochází pouze k pasivnímu přijímání pomoci. Primárním cílem tréninku je preventivní vyladění organismu do stavu, v němž bude schopen adaptovat se sám. Zásadní je posilování organismu v duševní rovině, neboť nespolehlivější

obranou těla na úrovni našeho vědomí je aktivní, odvážný a zdravě agresivní život. Život, v němž přijímáme výzvy přítomnosti a budoucnosti, k řešení problémů přistupujeme otevřeně a jsme schopni hledat nejlepší řešení (Riegerová, 2009).

Domníváme se, že airsoftová hra může právě formou motivace, hry a hraní představovat pozitivní formu tréninku fyzické i osobnostní stránky jedince.

2.5 Hra, hraní a pohybové hry

2.5.1 Charakteristické znaky hry

Podle Mazala (2000) patří k charakteristickým znakům hry napětí a řešení, ohraničenost a uzavřenost. Hra umožňuje hráči vstupovat do různých sociálních rolí a učit se tak důležitým funkcím v sociálním kontextu. Ve většině her jsou dovoleny přeměny, které v životě neexistují (Mazal, 2000). Hra se odlišuje od práce nejen svým průběhem a motivací, ale i svou podstatou. Ve hře člověk nesleduje jako cíl užitek, ale prožitek z právě prováděné herní činnosti, která má určitý smysl nejen pro něj samého, ale i pro spoluhráče (Mazal 2000). Hra je činnost prováděná spontánně, pro vlastní uspokojení, přičemž motivací není výsledek, ale sama činnost. Výsledkem je prožitek, uspokojení, které ovlivňuje provádění dalších činností. Hra, jako pole lidského prožívání mnohonásobuje intenzitu života, bohatost existence hrající si osobnosti (Jirásek, 1998).

2.5.2 Hraní

Pod pojmem hraní chápe Mazal (2000) záměrnou pohybovou aktivitu jednoho i více lidí v prostoru a čase, bez složitých pravidel. Pravidla jsou vymezena obsahem pohybové aktivity, je zde vysoká motivace k činnosti a uplatnění známých dovedností. V průběhu hraní lze soutěžit i spolupracovat. Hraní je velice široký pojem, má blízko jak ke kreativně kooperačním aktivitám, tak i k přesně pravidly vymezenému úpolovému hraní ve dvojicích.

2.5.3 Pohybové hry

Pohybová hra může být chápána jako pohybová aktivita, která hráči přináší pohodu, radost, motivuje a uspokojuje (Mazal, 2000). Podle Argaje (1994) je pohybová hra pravidly upravenou soutěživou činností soupeřících stran, uskutečňovanou výrazným pohybem

hráčů. Hry jsou samozřejmě využívány ve školní tělesné výchově, sportovním tréninku i rekreačních aktivitách.

Kreativně kooperační hry a aktivity se vyznačují velkou variabilitou. Lidská společnost si vytváří kreativní přístupy, propojené výsledky poznání a výzkumů, které lze využít ve prospěch rozvoje fyzické i psychické stránky člověka. Aktivita znamená činnost, činnost, kreativita je tvořivostí a kooperaci chápeme jako spolupráci – v tomto případě z pohledu pohybové hry a hraní. Cíl tvořivé hry je ve zvládnutí procesu tvoření. Proces tvorby aktivit spočívá v probouzení nápadů, představ, v motivaci a technické pomoci při realizaci. Tvořivá hra může být zároveň i didaktickou, neboť rozvíjí poznávací schopnosti. Každému tvoření předchází zkoušení různých rolí a ověřování nápadů. Podstatné jsou takové úkoly, které rozvíjí představivost, podněcují fantazii, posilují odvahu ke změně. Při řešení úkolů jsou důležitá vlastní, originální řešení.

V rámci tvořivého myšlení se uplatňuje senzitivita (schopnost vnímat), fluence (množství zapojených a tvořivých lidí), imaginace (představivost), flexibilita (rozmanitost nápadů) a originalita (ojedinelost realizovatelných nápadů). Tvořivé myšlení má samozřejmě i své bariéry, které tvořivou činnost lidí blokují. Můžeme je označit jako percepční bariéry (špatné vnímání problému), bariéry kultury a prostředí (hra je vhodná jen pro děti, ne pro dospělé), emoční bariéry (strach z vystoupení a riskování) a intelektové a výrazové bariéry (nedostatek intelektu, vědomostí a mentální taktiky).

Abychom mohli tvořivě pracovat v určité oblasti, musíme mít základní dovednosti a vědomosti o oblasti, ve které zamýšlíme tvořit. V tomto případě pak hovoříme o kreativně kooperační aktivitě. Kreativně kooperační aktivitu chápeme jako záměrnou, nově vytvářenou účelnou pohybovou činnost v prostoru a čase, za současného vytváření prostředí sympatie a důvěry. Toto prostředí dává účastníkům odvahu k činnosti, v níž vyjadřují a produkují nová, adaptabilní řešení ve společný prospěch bez vyvolání dojmu ztráty času. Předpokladem je novost, účelnost a kladný vztah k činnosti, posilující prožitek z jejího průběhu (Mazal, 2000).

Tvořivý proces má vysoké nároky na čas, vzniká v průběhu časové sekvence, kterou nelze uspěchat. Rozvíjet tvořivé schopnosti znamená vybavit každého účastníka určitými pravomocemi, aby mohl a chtěl tvořit vlastní rozhodnutí. Pravidla jednání stanovená na začátku musí být dodržována jak účastníky, tak vedoucími aktivity po celou dobu činnosti. Kooperativní hry zdůrazňují vzájemné působení mezi lidmi a podporují spolupráci ve skupině. Mají obvykle jednu nebo více z následujících částí kooperativního chování. Podle Kirschnera (2000) hovoříme o rovnosti, účasti, úspěchu a důvěře.

2.5.4 Hra, hraní, pohybová hra a airsoft

Tento rozbor můžeme aplikovat i na airsoft. Je naplněno napětí a řešení, prožitek a uspokojení. Setkáváme se s velkou variabilitou kreativně kooperačních aktivit, rozvojem spolupráce i fyzické zdatnosti a psychické odolnosti.

Doláková (2010) hovoří ve své práci o airsoftu, který označuje za volnočasovou aktivitu, spočívající v hraní na vojáky. Ztotožňuje se s konstatováním, že tato sportovní hra má mnoho podob – od regulérních sportovních utkání, přes kluby vojenské historie, až po masové akce. Hra na vojáky – milsim (military simulation) získala jiný rozměr ve smyslu - náš protivník není náš nepřítel, ale pouze protihráč. Každý zásah je pouze simulací zásahu. S tímto výrokem však zcela nesouhlasí na základě vlastní zkušenosti ze hry – po zásahu kuličkou na nechráněném místě těla. Za velmi důležitý považuje postup výcviku a široké spektrum poskytovaných informací.

Zájemci o airsoft vytváří kluby, občanská sdružení nebo pořádají kvalitní a zábavné letní tábory (<http://www.letni-detske-tabory.cz/airsoft-vojaci.html>). Airsoftová náplň tábora je určena pro starší děti, většinou ve věku 14–16 let. Většinou chlapci (ale nejen chlapci) se věnují vojenské a policejní taktice, trénují střelbu, dobývají území a osvobozují rukojmí. Absolvují také odstřelovací výcvik a naučí se další speciální dovednosti potřebné pro airsoftové akce. Náplň aktivit oddílu se dá nazvat – od airsoft akce až po kurz taktické první pomoci a záchrany osob. Organizátoři táborů většinou nabízí vlastní airsoftové vybavení – od ochranných pomůcek (brýle, celomasky), airsoftové zbraně, útočné pušky, samopaly, pistole, brokovnice, munici a mnoho dalších.



Obrázek 5. Aktivita v airsoftovém táboře (<http://www.letni-detske-tabory.cz>)



Obrázek 6. Airsoftový tábor (<http://www.letni-detske-tabory.cz>)

2.5.5 Životní styl a airsoft

Životní styl chápeme jako systém významných činností a vztahů, životních projevů a zvyklostí, typických a charakteristických pro určitý živý subjekt nebo i objekt. Jde o souhrn relativně ustálených každodenních praktik, způsob realizace činností a způsobu chování. Spolu s finančním příjmem je významným atributem sociálního statusu a lze jej vztahovat jak k jedinci, tak i k sociálním skupinám (Dufková, 2005).

Životní styl je funkčním prvkem života (člověka i sociálna), který si člověk vybírá z repertoáru dané kultury za určitých podmínek podle svých kritérií. Tím myslíme hodnoty, potřeby a cíle, způsob jak člověk tyto prvky obohacuje, propojuje a transformuje – přetváří do vlastního systému. Životní styl je určitým vzorcem relací člověka mezi sférami (soukromá a veřejná) a prvky života. Konkrétní podoba životního stylu je ovlivněna životními podmínkami (vnější faktor) a jedincem (vnitřní faktor).

Jedinec hledá mezi teoreticky existujícími i prakticky realizovatelnými variantami životního stylu ty varianty, které ve svých specifických podmínkách může naplnit a které by současně odpovídaly a vyhovovaly jeho potřebám, hodnotám a jeho představě o naplnění sociálních rolí, jejichž je nositelem (Tuček, 2003). Tato definice odpovídá přijetí airsoftu za životního koníčka.

3 Cíle práce

Stanoveny byly 4 cíle práce:

- provést ucelené seznámení s airsoftem, jako moderním druhem vojenského sportu herního zaměření,
- začlenit airsoft do systému rekreačních aktivit a výchovy prožitkem,
- realizovat anketu zaměřenou na vyjádření pocitů z airsoftové hry, případně rozvoj nebo odreagování agresivity,
- prezentovat design airsoftové akce (plán, organizace, realizace, vyhodnocení) jako modelové situace využitelné i v dalších akcích uvedeného charakteru.

4 Metoda práce

Nejprve byla použita metoda obsahové analýzy primárních a sekundárních zdrojů odborné literatury, s následnou syntézou a komparací zjištěných údajů a informací. Na základě současného stavu poznání jsme pak prezentovali a posuzovali vlastní modelovou situaci.

Obsahová analýza je výzkumnou metodou zaměřenou na identifikaci, porovnávání a vyhodnocování obsahových prvků textu i neverbálních komunikátorů. V obecnějším smyslu jde o jakékoliv vyhodnocování informací týkajících se určitého tématu (Průcha, Walterová & Mareš 1998). Dalo by se také hovořit o metodě zakotvené teorie, která je odvozena ze zkoumání jevu, který reprezentuje. Je spojena se systematickým shromažďováním údajů o zkoumaném jevu a analýzou těchto údajů. Teorie, shromažďování údajů a teorie se vzájemně doplňují (Valenta, 2009).

Primární zdroj literatury je podle Komeščíka a Fejtky (1997) druh dokumentu, který obsahuje plný text. Dělí se na knihy, brožury, periodický text a speciální dokumenty.

Sekundární zdroj literatury je dokument, jehož hlavní funkcí je informovat o existenci primárních dokumentů a zprostředkovat přístup k informacím v nich obsažených. Nepřinášejí tedy originální informace, ale jsou zkráceným přehledem či výtahem z primárních pramenů. Dělí se na bibliografický záznam, (anotace, abstrakt), rešerše (tématický soupis bibliografických záznamů (Komeščík & Fejtek, 1997).

Syntéza je skládáním jevů, analýza a syntéza jsou teoretickými postupy, běžně užívanými při studiu literárních pramenů. Sběr dostupné zahraniční a české literatury byl prováděn prostřednictvím internetu, knihovny, případně osobním kontaktem s hráči airsoftu.

Další informace a zkušenosti jsme získali technikou pozorování, zúčastněného pozorování, autoreflexe a technikou nestandardizovaného rozhovoru zaznamenaného formou dvou anket. První anketa obsahovala 13 otázek a byla koncipována tak, aby přinesla základní informaci o pocitech ze hry, stimulaci konkrétních pocitů a očekávání. Druhá anketa obsahovala 12 otázek, jejichž zodpovězení přineslo základní informaci o sociálním zařazení hráčů, o genderovém zastoupení a časové orientaci hráčů v airsoftu. Obě ankety byly posuzovány otevřeným kódováním, kdy byly pojmově označeny jevy uvedené v anketě.

5 Výsledky

5.1 Začlenění airsoftu do systému rekreačních aktivit a výchovy prožitkem

Pro naplnění tohoto cíle práce byly shromážděny literární podklady v kapitole Syntéza poznatků. Vzhledem k tomu, že airsoft je moderním druhem vojenského sportu herního zaměření, můžeme jej chápat jako kreativně kooperační aktivitu. Vzhledem k jeho dynamické náplni může být zařazen do výchovy prožitkem. Jak uvádí Jirásek (2004), je výchova prožitkem součástí zážitkové pedagogiky. Airsoftový sport zapadá do vymezení cílů výchovných procesů zážitkové pedagogiky (kap. 2.4 Výchova prožitkem), bylo by rovněž možné diskutovat i o dobrodružné výchově. Nacházíme zde i vstupy k ekologické výchově.

Prostřednictvím airsoftu se hráč seznámí i s topografií, poskytováním první pomoci, s přežitím v přírodě za různých podmínek, prvky sebeobrany a v praktickém zaměření svých aktivit současně zvyšuje svou kondici. **Airsoftovou hru, můžeme chápat jako pole lidského prožívání, které znásobuje intenzitu života, jeho bohatost a uspokojení z prováděných činností. Z pohledu základních dovedností a vědomostí o airsoftu vytváříme novou, účelnou pohybovou činnost v prostoru a čase, s novými adaptabilními řešeními ve společný prospěch hráčů.**

Kladný vztah k činnosti posiluje prožitek. Tak je ovlivněn i životní styl hráče, neboť ten je funkčním prvkem života (člověka i sociální), který si člověk vybírá z nabízeného a eticky přijatého kulturního repertoáru za určitých podmínek – podle svých morálních a sociálních kritérií. Přijaté hodnoty, potřeby a cíle každý jednatel obohacuje, propojuje a transformuje – přetváří do vlastního systému. Airsoft je volnočasovou aktivitou, patřící do dnešní aktuální nabídky, pro kterou se hráč může svobodně rozhodnout.

5.2 Rozbor ankety zaměřené na vyjádření pocitů z airsoftové hry

Na dvoudenní airsoftové akci konané 25. 6. a 26. 6.2011 v Hrubé Vodě u Olomouce jsem realizoval anketu, zaměřenou na specifikaci pocitů z airsoftové hry, kterou vyplnilo 48 respondentů . Anketa obsahovala 12 otázek, návratnost anketních lístků byla 96 %.

Tabulka 1. Výsledky ankety ke zjištění pocitů ze hry airsoft (25. 6. – 26. 6. 2011, n = 48, 1 respondent = 2,08 %)

Otázka	n	Procentuální frekvence
1. Jakého jsi pohlaví?		
a) muž	43	89,58
b) žena	5	10,42
2. Co tě jako hráče airsoftu láká ke hře?		
a) dobrodružství	20	41,67
b) imitace boje	8	16,67
c) je to adrenalinový sport (hra)	20	41,67
3. Jaký máš pocit ze hry?		
a) radost	15	31,25
b) uspokojení	12	25,00
c) férovost (čestnost)	21	43,75
4. Jaký máš pocit před hrou?		
a) napětí	14	29,17
b) očekávání nových zážitků	16	33,33
c) vzrušení ze hry	18	37,50
5. Jaký pocit máš při hře samotné?		
a) adrenalin	27	56,25
b) bojovnost	9	18,75
c) odvaha	12	25,00
6. Jaký máš pocit po hře samotné?		
a) pocit z vítězství	23	47,92
b) zážitek z dobrodružství	9	18,75
c) soudržnost s kamarády	8	16,67
7. Myslíš si, že airsoft stimuluje u hráčů agresivitu?		
a) ne, v žádném případě	35	72,92
b) možná	9	18,75
c) ano	4	8,33
8. Pokud ne, co tedy airsoft u hráčů stimuluje?		
a) odvahu	21	43,75
b) sebekázeň	11	22,92
c) soudržnost týmu	16	33,33

9. Co tě airsoft naučil?		
a) jsem rozvážnější, přemýšlivější	16	33,33
b) věřím týmové práci (sám nejsi na bojišti nic)	15	31,25
c) spolehám na členy týmu (např. krytí zad při boji)	17	35,42
10. Co ještě od airsoftu očekáváš		
a) důkladnější nácvik taktiky boje a přežití v terénu	20	41,66
b) výcvik sebeobran	12	25,00
c) sebevzdělávání v oblasti vojenství	16	33,33
11. Domníváš se, že použití zbraně při airsoftu přispívá k agresivnímu chování?		
a) ano	10	20,83
b) ne	38	79,17
12. Zaškrtni kategorii svého věku		
a) 12–15	0	0
b) 16–20	10	20,83
c) 21–26	30	62,50
d) 27 a více	8	16,67

Ankety se účastnili dominantně mladí muži ve věku 21 až 26 let. Uvedli, že k provádění airsoftové hry je láká prožití dobrodružství a že airsoft považují za adrenalinový sport. V pocitech ze hry dominuje férovost (čestnost) a radost z prožitku. Očekávají napětí a vzrušení ze hry, důležitý je pro ně pocit z vítězství a projev odvahy. Vyrovnaně jsou přesvědčeni, že airsoft stimuluje odvahu, sebekázeň a soudržnost týmu. Spoléhají na členy týmu a věří týmové spolupráci. Účastníci této akce by chtěli dále rozvíjet survival a vzdělávání v oblasti vojenství. Pokud jde o odpovědi vztahující se k rozvoji agresivity, převážná většina se domnívá, že airsoft nestimuluje u hráčů agresivitu a že použití zbraně nepřispívá k agresivnímu chování. Zajímavé je, že o rozvoji agresivity uvažovalo pouze 21 % hráčů, souhlasně mladší věkové kategorie 16 až 20 let (psychická nezralost).

5.3 Design projektu „Poznejte airsoft, moderní druh vojenského sportu“

Projekt, který byl nazván „*Poznejte airsoft, moderní druh vojenského sportu*“, byl realizován jako jednodenní akce neziskového charakteru, která se konala dne 4. 12. 2010 v obci Čechovice u Velkého Týnce. Hlavním úkolem projektu bylo seznámit účastníky s historií airsoftu, se zásadami a pravidly hry, s ukázkami krátkých bojových situací,

předvedení výzbroje airsoftu, s praktickým vyzkoušením vojenského oblečení, různých doplňků a střelbou na terč z airsoftových zbraní – vše pod odborným dohledem zkušených hráčů a organizátorů.

Každý člověk má na tuto hru jiný pohled. Tak jako někdo vyhledává například hraní fotbalu, jiný preferuje hraní airsoftu. Pro mnohé se airsoft již stal nejen hrou, zábavou, ale dokonce i určitým životním stylem.

Za stěžejní body projektu považujeme seznámení potencionálních účastníků s hrou jako takovou vůbec, její historií, zásadami a pravidly. Díky spolupracovníkům (spoluhráčům) jsme byli schopni zajistit také ukázky bojových situací, představení výzbroje a výstroje, střelbu na terč a občerstvení současně. Jeden člen z týmu připravil přednášku, jejíž hlavní náplní byly zásady a pravidla hry. Dále byly připraveny krátké bojové ukázky, které prezentovaly práci sjednoceného týmu při záchraně rukojmího, zadržení nepřítele a jiné.

Vzhledem k tomu, že se již několik let věnuji britské armádě, bylo předvedení výstroje a výzbroje zaměřeno hlavně na britské způsoby a styly. Pro ukázku a vlastní zapojení do střelby z airsoftových zbraní, jsme připravili střelbu na vzdálenost 10, 20 a 40 metrů. U střelby vždy asistoval jeden ze spolupracovníků. Tak se zabránilo nepředvídatelnému chování se zbraní v ruce.

Způsob podání informací o akci

Mediaplanning

Informovanost veřejnosti o konání akce byla k finančním možnostem následující:

- byly vyvěšeny letáky v místě konání, v okolních obcích, na autobusových zastávkách (Velký Týnec, Svěsedlice, Přáslavice)
- zpráva byla zveřejněna v místním rozhlase (Čechovice, Velký Týnec),
- na sociální síti byl vytvořen popis akce a rozeslány pozvánky.

Základní informace o akci byla realizována uvedeným plakátkem.

Datum a čas konání:	4. 12. 2010, 9:00–18:00 hod.
Místo konání:	Čechovice, Velký Týnec (U hřiště)
Občerstvení:	v době konání akce horké nápoje od místní restaurace zdarma, ochutnávka vojenské stravy (BDP a MRE), venkovní gril, v restauraci zajištěno denní menu
Doprava:	vlastní nebo autobusovou linkou z Olomouce směr Velký Týnec (zastávka u Kříže)
Zodpovědná osoba:	Michal Neumann, mob.: +420 777 203 198
Kontaktní osoby:	Jaroslav Partsch, mob.: +420 732 715 571

Časový postup při zajištění akce

V tabulce 2 jsou uvedeny jednotlivé fáze přípravy akce. Číselné hodnoty vyjadřují počet dní, kdy jsem se daným druhem aktivity zabýval.

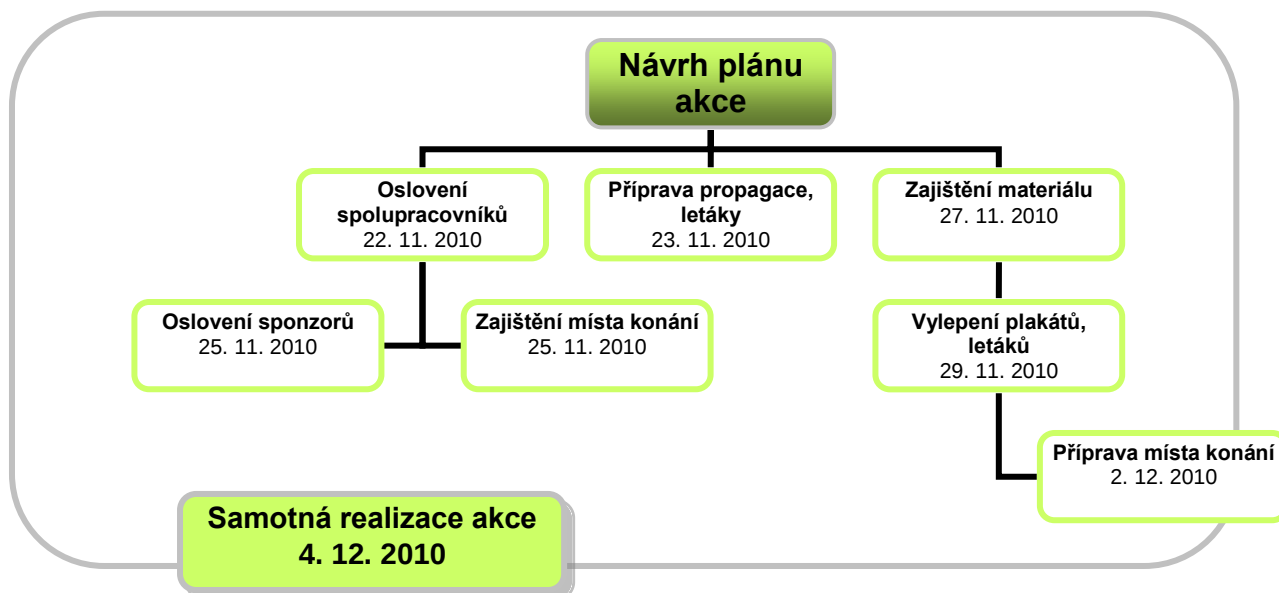
Tabulka 2. Kroky řešení a jejich časová náročnost

Označení	Popis	Časová potřeba předcházející přípravy (dny)	Reálné trvání (dny)
1	Návrh plánu akce	–	7
2	Oslovení spolupracovníků	1	1
3	Příprava propagace, letáky	2	2
4	Oslovení sponzorů	1	2
5	Zajištění místa konání	1	1
6	Zajištění materiálů	2	5
7	Vylepení plakátů, letáků	1	1
8	Příprava místa konání	1	1
9	Samotná realizace akce	1	1

Bylo potřeba realizovat 9 kroků, tyto kroky mají logickou posloupnost a představují v celkovém náhledu optimalizaci postupu.

Nejvíce času zahrnovala ideová příprava plánu akce – jeden týden. Druhou, časově nejnáročnější aktivitou bylo zajištění potřebných materiálů – celkem 5 dní.

Obrázek 7 je grafickým znázorněním projektu. Návrh plánu akce se člení na tři základní aktivity, které jsou dále rozvětveny.



Obrázek 7. Síťový graf projektu

Hroznový graf projektu je zobrazen v příloze 1 a odpovídá na jednotlivé otázky:

- KDO?
- KDY?
- KDE?
- JAK?
- PROČ?
- CO?

Šest otázek se dále člení na dílčí odpovědi. Například u první otázky jsme předpokládali cca 50 účastníků – do tohoto čísla byli zahrnuti dospělí, děti, tzn. i celé rodiny a náhodní kolemjdoucí.

Základní aspekty akce

Sociální aspekty

Uvedeným projektem jsme chtěli oslovit především mladé lidi, kteří mají zájem o volnočasové aktivity a ukázat jim netradiční využití volného času. Představit i další náplň airsoftu, jakou je sběratelství, trénink a sebevzdělávání v oblasti výstroje, zbraní, vojenství

a historie. Vyzvednout možnost zapojení do airsoftových akcí, které se pravidelně pořádají po celé České republice.

Chtěl bych zdůraznit, že airsoftové týmy používají airsoftové zbraně s českou homologací (tyto zbraně jsou v České republice povolené). V žádném případě jsme tímto projektem a následnou akcí nepropagovali násilí. Hraní airsoftu přispívá k nácviku sebeovládání i za vypjatých situací. Každá malá chyba může znamenat konec ve hře. Hráč se naučí pohybovat terénem, splynout s přírodou, spolupracovat s týmem a podobně. Airsoft dává mnohem více, především neuvěřitelné zážitky.

V blízkosti obce Čechovice se nachází rozlehlé lesy s kopcovitým terénem, kde se často airsoftové akce konají. To byl hlavní důvod, proč jsme naplánovali zmíněnou akci v této oblasti.

Ekonomické aspekty

Celá akce probíhala na veřejném prostranství obce Velký Týnec, část Čechovice, na travnaté ploše vedle fotbalového hřiště. V blízkosti se nachází restaurace, která našemu týmu zapůjčila lavice, stoly, židle a jako sponzorský dar várnici s čajem, který byl pro návštěvníky zdarma. Ostatní výdaje na akci byly financovány z týmového fondu. Zbraně, výstroj, střelivo, dýmovnice a terče byly věnovány z vlastních zdrojů. Z poplatku za užívání veřejného prostranství jsme byli dle sdělení obce ze dne 1. 12. 2010 osvobozeni podle § 4 odst. 1 zákona o místních poplatcích.

Regionální aspekty

Uvedená akce se konala v blízkém okolí Olomouce v obci Čechovice, která je částí obce Velký Týnec. Dopravu do Čechovic zajišťuje integrovaná autobusová linka z Olomouce, tím byla zaručena dobrá dostupnost v krátké době bez přestupování. Při dopravě vlastním autem měli účastníci možnost využít parkoviště u fotbalového hřiště v Čechovicích. Fotbalové hřiště se nachází 50 m od místa konání akce.

Ekologické aspekty

Tato akce neměla negativní vliv na životní prostředí. Sociální zázemí bylo zajištěno v restauraci. Po areálu byly rozmístěny plastové pytle na tříděný odpad. Odvoz pytlů byl zajištěn.

Právní aspekty

Airsoftové zbraně spadají podle zákona č. 119/2002 Sb., o střelných zbraních a střelivu do kategorie D – plynové zbraně. K jejich držení je nutno dosáhnout věku 18 let. Konání sportovní akce na veřejném obecním pozemku obce Velký Týnec bylo

zastupitelstvem obce schváleno, a to písemným sdělením ze dne 1. 12. 2010. Povolení konání sportovní akce je prezentováno v příloze 1 a Oznámení o pořádání veřejné kulturní nebo sportovní akce uvádí příloha 2.

Dramaturgie projektu – návrh plánu akce

- Oslovení spolupracovníků
- Příprava propagace, letáky
- Oslovení sponzorů
- Zajištění místa konání
- Zajištění materiálů
- Vylepení plakátů, letáků
- Příprava místa konání
- Samotná realizace akce

Harmonogram projektu

Tabulka 2 zobrazuje celkový časový harmonogram dne, kdy byl projekt realizován. Zahájení bylo stanoveno na sedm hodin ráno, plánovaný konec v 18. hodin večer.

Tabulka 3. Časový harmonogram projektu

Časové rozpětí	Aktivita
7:00–7:30	Příjezd, vybalování věcí, případný úklid sněhu
7:30–8:30	Budování stanovišť, zajištění všeho potřebného, zkouška zbraní
8:30–9:00	Nácvik na odpolední ukázkou boje
09:00–10:00	Zahájení akce, přednáška o historii airsoftu a porovnání s paintballem
10:00–12:00	Střelby na terče, překážková dráha s výstrojí
12:00–12:30	Ukázka přepadu, záchrana rukojmího (střelba z plynových zbraní)
12:30–14:00	Soutěž ve střelbě na terč, rozborka – sborka samopalů vz. 58 (na čas)
14:00–16:00	Volný program, prostor pro dotazy
16:00–16:30	Závěrečná ukázka strážní služby
16:30–17:30	Volná zábava, balení věcí, úklid
18:00	Poděkování za účast, ohňostroj

Rozpočet projektu

Tento projekt byl neziskový, jednalo se o dobrovolnou soukromou akci sponzorovanou z vlastních zdrojů. V tabulce 3 jsou uvedeny náklady spojené s celkovou realizací a případné poznámky k daným nákladům.

Celková hodnota nákladů činila 1 600 Kč, část finančních potřeb byla vložena z týmového fondu, který je výborným zdrojem financování pro obdobné akce.

Tabulka 4. Rozpočet projektu

Druh nákladu	Výše nákladů	Poznámka
Materiál (náboje, kuličky, dýmovnice, petardy)	600 Kč	zapláceno z týmového fondu
Pohonné hmoty	200 Kč	vlastní zdroje
Propagace, tisk, rozvoz letáků, rozhlas	200 Kč	zapláceno z týmového fondu
Ohňostroj	300 Kč	zapláceno z týmového fondu
Náklady na vojenskou stravu	300 Kč	zapláceno z týmového fondu
Celkem	1600 Kč	

Zhodnocení akce

Airsoft jako druh vojenského sportu nepatří mezi známé sporty, ale v současné době se informovanost v tomto smyslu výrazně rozšiřuje. Uvedená akce pomohla ujasnit nutné kroky podporující optimální souhru všech členů týmu ve smyslu koordinace a synergie. Airsoft byl představen jako sport i koníček mladých i dospělých. Kladným přínosem také bylo uvědomění účastníků, že existuje něco nového, čemu by se mohli věnovat častěji, zapojit se jako aktivní sportovci.

Zimní měsíc byl zvolen nejen z časových důvodů organizačního týmu. I když se očekávalo mrazivé počasí, nestalo se překážkou, která by zabránila příchodu účastníků. Určitými limitami akce byl malý počet organizátorů a jednodenní konání, které je krátkou dobou na představení airsoftu z pohledu teoretického i praktického. Zůstaly skryty oblasti, které nebylo možno představit všem za několik hodin. Proto i projekt realizovaný v letních měsících najde své opodstatnění.

Pro zjištění názorové hladiny respondentů jsem vypracoval krátkou anketu, kterou vyplnilo 50 hráčů zúčastněných na airsoftové akci 4. 12. 2011. Anketa obsahovala 12 otázek, jejichž zodpovězení přineslo základní informaci o sociálním zařazení hráčů

a jejich orientaci v airsoftu. Procentuální frekvence rozboru jsou uvedeny v následující tabulce.

Tabulka 5. Výsledky ankety ze dne 4. 12. 2011 (n = 50, 1 respondent = 2 %)

Otázka	Procentuální frekvence
1. Kolik je Vám let?	
a) 12–15	0,00
b) 16–20	28,00
c) 21–26	68,00
d) 27 a více	4,00
2. Jakého jste pohlaví?	
a) muž	92,00
b) žena	8,00
3. Jste?	
a) student	32,00
b) pracující	42,00
c) bez práce	2,00
d) důchodce	4,00
4. Kdo Vás s Airsoftem seznámil, popřípadě z jakých zdrojů jste se o něm dozvěděl?	
a) internet, média	12,00
b) kamarádi, kolegové	82,00
c) jiné (uveďte)	6,00
5. Kolik let se Airsoftu věnujete?	
a) 0–1	3,00
b) 2–4	17,00
c) 5–8	26,00
d) 9 a více	4,00
6. Kolik volného času Airsoftu věnujete?	
a) jen zřídka, účastním se dlouhodobě naplánovaných akcí	28,00
b) skoro každý víkend (cvičení, akce, manévry)	40,00
c) každou volnou chvíli (i přes týden)	32,00
7. K čemu se více přikláníte?	
a) Airsoft	6,00
b) Military Airsoft	94,00

8. Jaké zbraně upřednostňujete?	
a) manuální	0,00
b) elektrické	60,00
c) plynové	2,00
d) kombinace	38,00
9. Jakou armádu preferujete?	
a) U. S. Army	20,00
b) Bundeswehr (Německo)	8,00
c) Great Britain (Velká Británie)	38,00
d) Czech Republic	34,00
e) jinou	0,00
10. Zajímá Vás kromě hraní Airsoftu i vojenská historie, zbraně, voj. výstroj a výzbroj?	
a) ano	96,00
b) ne	4,00
11. Jak berete Airsoft a co pro Vás znamená?	
a) pouze jako odreagování, hru	12,00
b) je to můj životní styl, koníček	86,00
c) hraji to proto, že to hrají kamarádi	2,00
12. Byl jste spokojen s organizací a průběhem hry?	
a) ano	83,00
b) částečně	15,00
c) ne	2,00

Anketa byla poměrně jednoduchá a její využití může směřovat do komerční oblasti (obchody s airsoftovým vybavením a podobně). Návratnost anketních dotazníků byla 100 %. Akce se účastnili převážně mladí lidé ve věku od 21 do 26 let, muži, studenti i již pracující. O akci je informovali především kamarádi, dominovali již poměrně zkušené hráči, věnující se airsoftu 2 až 8 let. Respondenti uvedli, že se snaží se hrát co nejčastěji, upřednostňují military airsoft, tato hra se již stala jejich velkým koníčkem a nachází v ní svůj životní styl. S organizací a průběhem hry byli ve většině případů spokojeni.

6 Závěry

1. Airsoft je moderním druhem vojenského sportu herního zaměření, který chápeme jako kreativně kooperační aktivitu. Můžeme jej zařadit do výchovy prožitkem, která je realizována v různých sociálních prostředích a v různých sociálních skupinách diferencovaných věkem, sociálním statutem, profesním postavením a dalšími faktory.
2. Airsoft nemá v současné době zcela přesná a jednotná pravidla. Jako pohybová hra je založen na čestném chování hráčů, kteří se před zahájením na pravidlech dohodnou a respektují je. Pravidla vychází ze soutěživých činností soupeřících stran. Výsledkem je prožitek jako prostředek uspokojení, které následně ovlivňuje provádění dalších činností. Pro airsoft je charakteristická velká variabilita kreativně kooperačních aktivit, doprovázených rozvojem spolupráce i fyzické zdatnosti a psychické odolnosti. Airsoftová hra může formou motivace, hry a hraní představovat pozitivní formu tréninku fyzické i osobnostní stránky jedince.
3. Hráči ve smyslu naplnění životního stylu – funkčního prvku života, hledají varianty sociálních rolí, které ve svých specifických podmínkách mohou realizovat a které odpovídají jejich představám, hodnotám a potřebám. Z výsledků ankety vyplynulo, že hráči airsoft považují za adrenalinový sport a ke hře je vede touha po dobrodružství. V pocitech ze hry dominuje „férovost“ a radost z prožitku. Očekávají napětí a vzrušení, důležitý je pro ně projev odvahy a pocit z vítězství. Věří týmové spolupráci a spoléhají na členy týmu. Zajímají se o širší aspekty přežití v terénu, nácvik sebeobrany a vzdělávání v oblasti vojenství. Velmi pozitivní je zde rozvoj kamarádských vztahů.
4. Zpracovaný design airsoftové akce představuje seznámení hráčů s historií a pravidly hry, včetně aktivního zapojení a zhodnocení formou jednoduché ankety. Její využití může směřovat do komerční oblasti (obchody s airsoftovým vybavením a podobně).

7 Souhrn

Bakalářská práce je věnována analýze pohledu na airsoft, jako na moderní druh vojenského sportu herního zaměření. Jejím hlavním cílem bylo provést začlenění airsoftu do systému rekreačních aktivit a výchovy prožitkem, dále prezentovat design airsoftové akce jako modelové situace využitelné v dalších akcích stejného charakteru.

Uvedena je definice airsoftu spolu s jeho pravidly a podány informace o airsoftových zbraních a střelivu. Airsoftový sport můžeme vzhledem k jeho dynamické náplni zařadit do výchovy prožitkem. Zapadá do tohoto vymezení, i když by bylo možno diskutovat i o dobrodružné výchově. Je napojen i na ekologickou výchovu. Při airsoftové hře je pozornost rovněž zaměřována na orientaci v terénu, topografii, poskytování první pomoci, přežití v přírodě za různých podmínek (survival), zvyšování kondice a nácviku sebeobran. Vzhledem k tomu, že je v souvislosti s realizací airsoftu zmíněn životní styl, je podána definice životního stylu. Preference je kladena na hledání mezi existujícími a prakticky realizovatelnými variantami, které člověka naplňují a vyhovují jeho představě o naplnění sociálních rolí, jejichž je nositelem. Velmi důležitý je zde rozvoj kamarádských vztahů a radosti z prožitku.

Prezentace designu airsoftové akce je podrobně dokumentována včetně anketního hodnocení, které je pozitivní.

8 Summary

The thesis is devoted to an analysis looking at airsoft as a modern sports game kind of military focus. Its main aim was the integration into airsoft recreation and education experience. Furthermore, present design airsoft events such scenarios can be useful in other events of the same nature. Given the definition of airsoft with its rules and providing information on airsoft guns and ammunition. Airsoft can be due to its dynamic content to include in the education experience.

Fits into this definition, although it can be discussed as well as adventure education. It is linked to environmental education. In airsoft, attention is focused on the orientation of the terrain, topography, first aid, survival in nature under different conditions, increase fitness and self defense training. Since it is connection with the implementation of airsoft mentioned lifestyle is made definition lifestyle. Preference is given to search across existing and practically viable options, that does meet and conform to his concept of the fulfillment of social roles which is the carrier.

Presentation design airsoft event is documented in detail, including evaluation of public inquiry, which is positive.

9 Referenční seznam

- Argaj, G. (1994). *Pohybové hry*. Bratislava: FTVŠ UK.
- Barnes, P. (1997). *Theory into Practice – The Complete Practical Theory of Outdoor*
- Bauman, Z. (1995). *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Slon.
- Dahlke, R. (2003) *Agrese jako šance*. Mnichov.
- Dolanský, V., Měkota, V., & Němec, V. (1996). *Projektový management*. Praha: Grada Publishing.
- Doláková, J. (2010) *Prakům dávno odzvonilo (co se děje za školou? Aneb Analýza neformálních aktivit dětí a mládeže)*. Diplomová práce. Brno: PdF MU.
- Dufková, J. (2005). *Životní způsob/životní styl a jeho variantnost*. Praha: MČSS při AV ČR.
- Gilbert, A. (2003) *The encyclopedia of warfare: from earliest times to the present day*. Los Angeles: The Lyons Press.
- Harsa, P., Žukov, I., Csémy, L. (2008) Možnosti posuzování a měření agresivity u psychiatrických pacientů pomocí osobnostních dotazníků. *Čes. a slov. Psychiat.*, 104/8: 405–411.
- Jirásek, I. (2004). Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion, časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 1: 6–16.
- Jirásek, I. (2007). *Ideové podloží rekreologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kirchner, G. (2000). *Childrens games from Around the World*. Dubuque: Wm. C. Bern Publisher.
- Kolektiv autorů. (2008). *Výcvikový manuál, 1. část*. Praha: Proxima AEMS s. r. o.
- Komešník, B., & Fejtek, M. (1997). *Metodologie kinantropologického výzkumu*. Hradec Králové: Vysoká škola pedagogická, Katedra tělesné výchovy a řízení volného času.
- Kratz, A., Levy, J., Cheles, D., Ashkenazy, Z., Tsumi, E. & Lifshitz T. (2010) Airsoft Gun-Related Ocular Injuries: Novel Findings Ballistics Investigation and Histopathologic Study. *American Journal of Ophthalmology*, 149/1: 37–44.
- Larsen, CH. E., Gordon, J. T., Larsen, H. (2009). *Paintball and Airsoft Battle Tactics*. Minneapolis: MBI Publishing Company.
- Lorenz, K. (2003). *Osm smrtelných hříchů*. Praha: Akademia.
- Love, P. (2010) *The Airsoft Question and Answer Book*. London: Create Space.

- Martinez, L.E., (2008) *Force-on-Force Police Training using Airsoft. A manual for the law enforcement trainer on the use of Airsoft non-lethal-technology*. USA: Outskirts Press, Inc.
- Mazal, F. (2000). *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Nakladatelství Hanex.
- Miller, F. , Vandome,A., McBrewster, J. (2009). *Airsoft*. Tokyo: VDM Publishing House Ltd.
- Mužík, V., Krejčí, M. (1997). *Tělesná výchova a zdraví*. Olomouc: Nakladatelství Hanex.
- Nakonečný, M. (1995). *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia.
- Nakonečný, M. (1996). *Motivace lidského konání*. Praha:Academia.
- Průcha, J., Walterová, M., & Mareš, H. (1998.) *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.
- Riegerová, J. (2009) *Vybrané kapitoly kulturní a sociální antropologie*. Olomouc: Interní učební texty.
- Saunte, J.P., Saunte, M.E. (2006) 33 cases of airsoft gun pellet ocular injuries in Copenhagen, Denmark, 1998-2002. *Acta Ophthalmol.Scand.*84:755-758.
- Simmel,G. (1997). *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Praha: Slon.
- Stejskal, P. (2004). *Proč a jak zdravě se hýbat*. Břeclav: Presstempus.
- Svozilová, A. (2006). *Projektový management*. Praha: Grada Publishing.
- Šmídová, O. (1992). *Životní styl a styl života*. Praha: Karolinum.
- Švaříček, R., & Šedová, K. et al. (2009) *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál.
- Tuček, M. (2003). *Dynamika české společnosti a osudy lidí na přelomu tisíciletí*. Praha: Slon.
- Valenta, T. (2009). *Fenomén instruktorství v životní dráze člověka*. Disertační práce, Olomouc: FTK UP.
- Velký sociologický slovník*. (1996) Praha: Karolinum.
- Zákon č.119/2002 sb. o zbraních, § 4 odst. c, § 7, § 15
- <http://www.airsoftguns.cz>
- <http://cs.wikipedia.org/wiki/Airsoft>
- <http://www.letni-detske-tabory.cz/airsoft-vojaci.html>
- <http://www.1ppp.net/>
- www.airsoft-forum.cz
- <http://casopis.anareus.cz/casopis.php>
- <http://airsoftpedie.webdevelopers.cz>
- <http://www.sshp.eu/>

<http://www.survivaltopics.com>
[http:// www.survivalinternational.org.](http://www.survivalinternational.org)
<http://www.survival-bez-hranic.cz>
<http://www.airsofthouse.cz>
<http://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/zvladani-agresivity/>
<http://airsoft-kh.shop1.cz>
<http://airsoft-underground.czechian>
[http://www.actionshop.cz/6 paintball](http://www.actionshop.cz/6_paintball)
<http://www.psychotesty.psx.cz>

10 Seznam obrázků

Obrázek 1.	Skupina v uniformě se zbraněmi	8
Obrázek 2.	Hráč se zbraní	9
Obrázek 3.	Mapa výcvikového prostoru	10
Obrázek 4.	Typy airsoftových zbraní	13
Obrázek 5.	Aktivita v airsoftovém táboře	17
Obrázek 6.	Airsoftový tábor	18
Obrázek 7.	Síťový graf projektu	24

11 Seznam tabulek

Tabulka 1	Výsledky ankety ke zjištění pocitů ze hry airsoft (25.6. – 26.6.2011, n = 48, 1 respondent = 2,08 %)	24–25
Tabulka 2	Kroky řešení a jejich časová náročnost	27
Tabulka 3	Časový harmonogram projektu	30
Tabulka 4	Rozpočet projektu	31
Tabulka 5	Výsledky ankety ze dne 4. 12. 2011	32–33

12 Přílohy

Příloha 1. Hroznový obrázek projektu

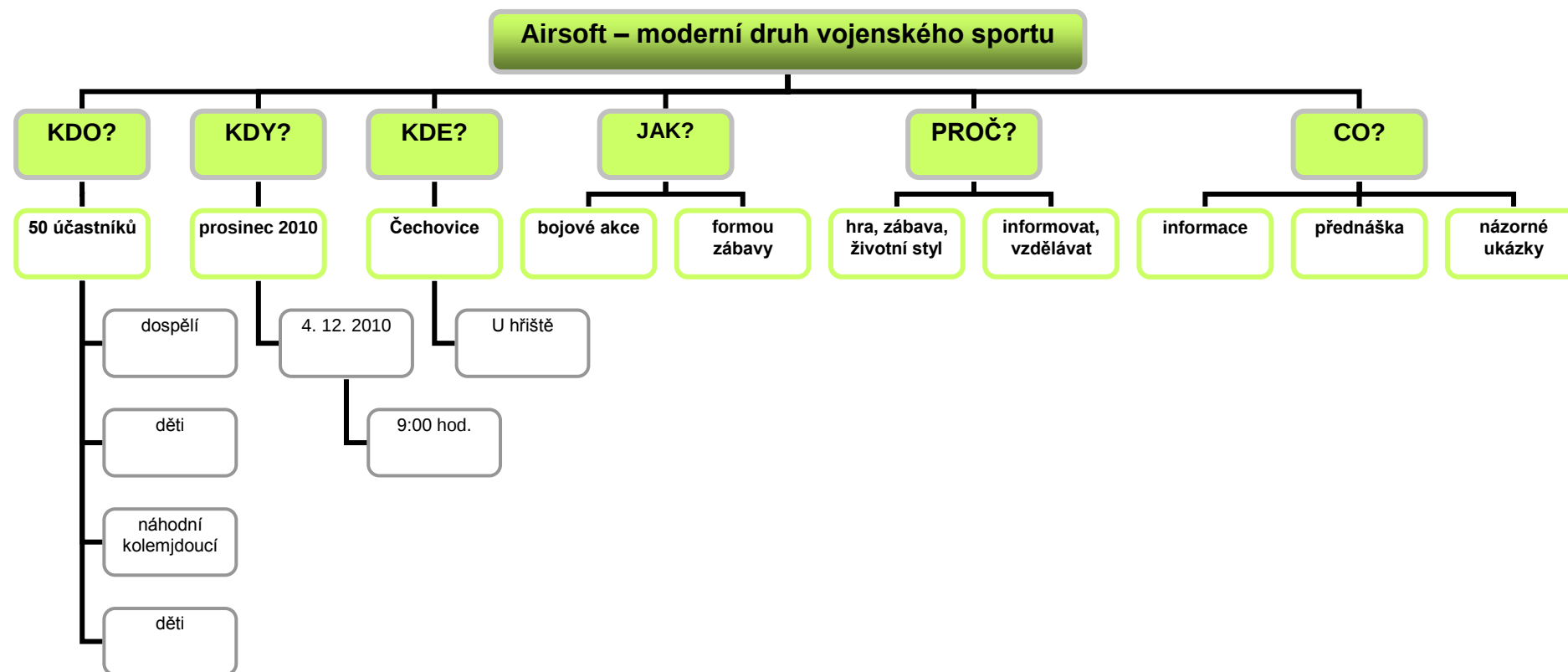
Příloha 2. Povolení konání veřejné sportovní akce

Příloha 3. Oznámení o pořádání veřejné kulturní nebo sportovní akce

Příloha 4. Spolupracovníci na uvedeném projektu

Příloha 5. Anketa

Příloha 1. Hroznový obrázek projektu



Obecní úřad Velký Týnec
Zámecká 35, 783 72 Velký Týnec, tel: 585151115

Pan
Michal Neumann (1986)
Ondřejova 6
772 00 Olomouc

Sdělení

Na základě Vaší písemné žádosti ze dne 22. 11. 2010 o povolení konání veřejné sportovní akce na obecním pozemku Velký Týnec, část Čechovice Vám sdělujeme, že zastupitelstvo obce Velký Týnec žádost schválilo.

Jedná se tedy o jednodenní neziskovou sportovní akci s názvem „Airsoft – moderní druh vojenského sportu“, která se bude konat dne 4. 12. 2010 na veřejném prostranství obce Velký Týnec, část Čechovice, travnatá plocha vedle fotbalového hřiště.

Sdělujeme Vám, že ohlašovací povinnost ze zákona správci poplatku (obecnímu úřadu) jste splnil dle čl. 5 obecně závazné vyhlášky č. 2/2010, o místním poplatku za užívání veřejného prostranství. Sazba poplatku dle čl. 6 činí za každý i započatý m² a každý i započatý den za užívání veřejného prostranství pro sportovní akce 1,- Kč. Dle čl. 8 písm. b) se poplatek neplatí z akcí pořádaných na veřejném prostranství, jejichž výtěžek je určen na charitativní a veřejně prospěšné účely (§ 4 odst. 1 zákona o místních poplatcích).

Z výše uvedeného vyplývá, že jste od placení poplatku osvobozen.

Ve Velkém Týnci dne 1. 12. 2010

za obec Velký Týnec
matrikářka O. Kellerová

Obecní úřad Velký Týnec
Zámecká 35, 783 72 Velký Týnec

OZNÁMENÍ O POŘÁDÁNÍ VEŘEJNÉ KULTURNÍ NEBO SPORTOVNÍ AKCE VE SMYSLU ČL. 5 a čl. 6 odst. 3 Obecně závazné vyhlášky obce Velký Týnec – č. 2/2009, k zabezpečení místních záležitostí veřejného pořádku, ochrany veřejné zeleně a čistoty veřejných prostranství.

Jméno a příjmení, datum narození a IČ pořadatele, obchodní název pořadatele, identifikační údaje (datum narození aj.)	Michal Neumann, nar. 28. 7. 1986
Identifikační údaje fyzické osoby, která jedná za právnickou osobu	
Trvalý pobyt, skutečné bydliště (je-li odlišné od TP), místo nebo sídlo podnikání pořadatele dle údajů v živnostenském nebo obchodním rejstříku	Olomouc, Ondřejova 6, 772 00
Telefonní spojení popř. jiný kontakt-kontaktní osoba v době konání akce/ akcí	Mob.: +420 777 203 198
Označení druhu akce nebo opakujících se akcí (sportovní- jaká, kulturní- hudební produkce, koncert, divadelní představení, ples, diskotéka apod.)	Jednodenní sportovní akce – Airsoft – moderní druh vojenského sportu
Datum konání, uvést, zda se jedná o opakující se nebo pravidelné akce (nezbavuje povinností nahlásit u každé akce všechny požadované údaje)	4. 12. 2010 jednodenní sportovní akce
V jakém období	4. 12. 2010
Přesný časový údaj počátku a konce akce- od - do Údaje o případných přestávkách a přerušeních	9:00–18:00 hod.
Místo konání akce, označení veřejného prostranství označením pozemku, stavby nebo místním názvem nebo přesná adresa event. kapacita objektu	Čechovice, Velký Týnec, veřejné prostranství – travnatá plocha vedle fotbalového hřiště v Čechovicích

Předpokládaný počet osob, které se akce zúčastní	Předpokládaná účast 50 osob
Počet členů pořadatelské služby, event. jejich jména, příjmení a způsob jejich označení	Projektový manažer – Michal Neumann, spolupracovníci: Jaroslav Partsch, Petr Doucha, Pavel Půda, Bc. Iveta Seget'ová
Lhůta, dokdy pořadatel zajistí úklid místa konání akce, nesmí být delší než 48 hodin po skončení akce	do 5. 12. 2010
Datum: 25. 11. 2010	Podpis: Michal Neumann

Příloha 4. Spolupracovníci na uvedeném projektu

Jaroslav Partsch



Přednášky, komunikace

Petr Doucha



Ukázka vybavení a výstroje

Pavel Půda



Obsluha zbraní, střelby

Bc. Iveta Segeťová



Zajištění propagačních materiálů, občerstvení

Příloha 5. Anketa

Prosím o vyplnění této krátké ankety. Vámi vybranou odpověď podtrhněte či jinak označte. Zašlete prosím zpět na e-mail (nnamuen@gmail.com)

1. Kolik vám je let?

- a) 12–15
- b) 16–20
- c) 21–26
- d) 27 a více

2. Jakého jste pohlaví?

- a) muž
- b) žena

3. Jste?

- a) student
- b) pracující
- c) bez práce
- d) důchodce

4. Kdo Vás s Airsoftem seznámil, popřípadě z jakých zdrojů jste se o něm dozvěděl?

- a) internet, média
- b) kamarádi, kolegové
- c) jiné (Uveďte)

5. Kolik let se Airsoftu věnujete?

- a) 0–1
- b) 2–4
- c) 5–8
- d) 9 a více

6. Kolik volného času Airsoftu věnujete?

- a) jen zřídka účastním se dlouhodobě naplánovaných akcí
- b) skoro každý víkend (cvičení, akce, manévry)
- c) každou volnou chvíli (i přes týden)

7. K čemu se více přikláníte?

- a) Airsoft
- b) Military Airsoft

8. Jaké zbraně upřednostňujete?

- a) manuální
- b) elektrické
- c) plynové
- d) kombinace

9. Jakou armádu preferujete?

- a) U.S. Army
- b) Bundeswehr (Německo)
- c) Great Britain (Velká Británie)
- d) Czech Republic
- e) jinou

10. Zajímá Vás kromě hraní Airsoftu i vojenská historie, zbraně, voj. Výstroj a výzbroj?

- a) ano
- b) ne

11. Jak berete Airsoft a co pro Vás znamená?

- a) pouze jako odreagování, hru
- b) je to můj životní styl, koníček
- c) hraji to proto, že to hrají kamarádi