

Přírodní škola

Martin Liška

Airsoft: víkendová válka

Praktická maturita

Praha 2013

Obsah

Úvod	1
Cíle	2
Celkový postup práce	3
Co to je airsoft	4
Airsoft battle 21. 9. 2013.....	7
Stručný popis filmu.....	9
Závěr	10
Poděkování a zdroje	11
Přílohy.....	13

Úvod

Airsoft hraji už od svých dvanácti let a přivedl mně k němu můj kamarád z dětství. Několikrát jsem ho a starší kluky viděl, jak odcházejí do lesa a berou si sebou velké tašky, ve kterých mají zabalené nějaké velké věci. Později jsem zjistil, že v těch taškách mají airsoftové pušky a že chodí do lesa hrát s dalšími kamarády, aby vytvořili skupiny, které mezi sebou soupeří o dobytí určeného území a získání trofeje. Na základě mého zjištění jsem si pořídil pistolku a vyrazil jsem několikrát s nimi. Začalo mě to bavit, a čím jsem byl starší, tím víc jsem si chtěl zajistit lepší vybavení (zbraň a oblečení), abych se mohl v plném rozsahu zúčastňovat her spojených s airsoftem. Když jsem šel ve vojenské uniformě po ulici, lidé se mě ptali, kam jdu a já jim odpovídal, že jdu na airsoft. Divili se, co toto neznámé jméno znamená a oč běží.

Podal jsem jim vysvětlení, ale nemohli pochopit, proč něco takového děláme, proč běháme po lesích v maskovacím oblečení a střílíme po sobě bílé kuličky, ze kterých jsou akorát modřiny. Proto jsem se rozhodl, že vytvořím krátký (cca deseti minutový) obraz (video) o této hře. Filmů o tom, co je airsoft, je velmi málo a jsou špatně dohledatelné.

Cíle

Mým hlavním cílem bylo pokusit se přiblížit airsoft veřejnosti, protože není veřejně známo, že taková hra existuje a jmenuje se airsoft. Dále jsem chtěl zjistit osobní názor starších hráčů na skutečnost, že do této hry se zapojují děti mladší osmnácti let. Veřejnost spojuje tuto hru s agresivitou, což není pravda, jak dále ve videu je rozvedeno. Video má být pojato formou akčního dokumentu, který vysvětluje, co znamená airsoft. Hlavní myšlenka videa je vedena v používání otázek a odpovědí hráčů airsoftu. Tyto otázky byly pokládány hráčům přímo na probíhajících akcích. Film obsahuje vedle rozhovorů i záběry z probíhajících bojových her, před a po, aby lidé, co se budou na tento film dívat, mohli vidět, jak hry probíhají, a co se během nich děje.

Celkový postup práce

Před vlastním natáčením jsem zpracoval harmonogram vlastního postupu od přípravy hry až k ukončení jedné vybrané akce. Ze své zkušenosti jsem věděl, že je složité pohybovat se volně mezi hráči, aniž bych nenarušil průběh připravené akce. Každá hra je předem připravena a lze ji vyčíst na internetových stránkách a tím zjistit v jaký čas a kde se bude odehrávat. Vybral jsem dvě akce, které se konaly 21. 9. 2013 v Milovicích a 12. 10. 2013 v Mimoni. Obě akce mají stejný průběh. Jsou vždy zahájeny podáním instrukcí a vymezením cíle/úkolů.

Od začátku mi bylo jasné, že splnit svůj cíl - seznámit širokou veřejnost s tím, co znamená airsoft nebude lehké. Byl jsem nucen své natáčení přizpůsobit vlastní hře, sebe chránit před úrazem a neškodit ostatním hráčům případným vyzrazením protivníkovi. Tak jako novináři, kteří se pohybují v nebezpečném prostředí, jsem si oblékl reflexní vestu a s kamerou se pustil do práce. Začal jsem se tedy pohybovat na bojišti, sledoval jsem jednotlivé hráče a natáčel záběry ukazující postup hry. Při natáčení jsem se však setkal se situací, kdy hráči byli v bojové akci a mé natáčení nebylo v tomto okamžiku vhodné. Změnil jsem polohu a přešel na jiný úsek. Mé natáčení zachycuje postup hráčů v terénu, jejich různé pohotovostní postoje, které byly nutné ke splnění úkolu. Každá akce má určenou jinou tematiku například válka v Afghánistánu, nebo fiktivní nukleární krize. Při rozhovorech s hráči jsem pokládal následující otázky:

- Jak jsi se k airsoftu dostal?
- Proč hraješ airsoft?
- Kam nejčastěji chodíte hrát?
- Jaký máš názor na malé kluky (dvanácti – třinácti leté), kteří hrají airsoft?

Po získání natáčeného materiálu jsem doma přistoupil k celkovému zpracování a to doplněním o text a hudbu. Zároveň jsem z natočeného filmu vystříhával záběry, které neměly dobrou kvalitu a nezapadaly do celkového obrazu mého cíle.

Co to je airsoft

Film, který jsem natočil, neobsahuje vznik a vývoj airsoftu. Z tohoto důvodu pro seznámení níže uvádím krátký dějepisný výtah.

Jedná se o moderní druh vojenského sportu podobný paintballu, místo munice s barvou se ale používají 6mm plastovo-keramické kuličky, kterým se také dá říkat podle vojenské kategorie broky. Airsoft je původem z Východní Asie, kde byl vynalezen koncem 80. let 20. století. Jako první s airsoftem přišli Japonci, protože v jejich zemi se střelné zbraně pořízovaly velmi obtížně a hledali tudíž jinou alternativu. Dodnes je na mnoha místech v Asii velmi oblíbený. Většina příslušenství a dokonce i samotných zbraní pochází ze zemí, jako je Japonsko, Čína, Hong Kong, Tchajwan nebo Jižní Korea. Ze začátku byly vyráběny pouze takzvané dekorační zbraně (modely zbraní určeny pouze pro ozdobu), pak se začaly vyrábět manuální zbraně (zbraně, které je potřeba po každém výstřelu znovu nabít), jako další přišli na řadu zbraně plynové (repliky poháněné plynem CO₂, nebo green gasem s funkcí střelby semi auto nebo plně automatické). Jako poslední se objevili dnes asi nejvíce používané airsoftové zbraně se systémem AEG, které přinesla firma Tokyo Marui (nejznámější a také nejdražší firma, která se zabývá výrobou airsoftek).

Celá hra je založena na tak zvaném fair-play (hráči se musí sami chovat čestně). Jestli je hráč zasažen, měl by to dát svému okolí jasně najevo, tím že zvedne svou ruku, oblékne si na sebe reflexní vestu a musí dostatečně nahlas říct „mám“, nebo jakékoli jiné slovo oznamující jeho smrt. Dále se pak nejkratší cestou odebere na mrtvolíště (respawn), kde čeká na konec hry, nebo dokud nebude opět oživen. Záleží také na typu hry, protože existují takové akce, kde se hraje zároveň i „role-playing“. To je typ hry kdy se snaží hráč „nasimulovat svou smrt“ (leží na zemi a vydává poslední úpěnlivé skřeky). Mrtvý hráč má zakázáno komunikovat se živými hráči a naopak, také je zakázáno na zasažené opakovaně střílet, vydávat se za ně, nebo se za nimi schovávat.

Cílem celé hry je dokončit úkoly, které se před začátkem hry stanovily. Může to být od úkolu získání vlajky přes zničení celého nepřátelského týmu po obsazení budovy. Samozřejmě je možné mít zadáno hned několik úkolů najednou, to opět záleží na typu hry a lidech co jí připravují.

Existuje několik způsobů jak vyřadit hráče ze hry:

1. Zásah vypálenou kuličkou – Hráč je „mrtvý“ jestliže je zasažen vystřelenou kuličkou do jakékoli části těla (včetně hlavy, i když se většina hráčů snaží do ní netrefovat), nebo výstroje (počítají se i sumky a batohy). Lze hrát i na zásah do zbraně (záleží na organizátorech), v tom případě hráč zahlásí „zbraň“ a je odkázán na svou sekundární/záložní zbraň, pokud nějakou má.

2. Bodnutí nožem – Používají se plastové nebo gumové nože (pro bezpečnost všech účastníků). Dýky jsou používány jen v krajních případech (hráč se většinou ke svému protivníku nedostane tak blízko).
3. Zásah střepinou – Pro efektivní vyrazení hráče ze hry by měly imitace granátu nebo jiných výbušnin explodovat v okruhu 5 m na otevřeném prostranství, nebo v okruhu 10 m v uzavřených prostorách. Pokud jsou používány sádrové výbušniny, může být vzdálenost mnohem větší (záleží, jak moc daleko střepiny doletí).
4. Vzdání se/zatknutí – Když už nemá hráč možnost kam dál ustoupit, nebo mu došla munice, může se sám vzdát. Může také nastat situace, kdy někdo z nepřátelské strany hráče vyzve, ať se vzdá, nebo pokud je nepřátelský tým dost dobrý může hráče dokonce i zatknout (většinou to bývá i úkolem ve hře – zatknou vysoce postavenou osobu z nepřátelského velení).

Pokaždé záleží na organizátorech a na domluvě před samotným začátkem hry.

Nejdůležitější výbavou každého hráče jsou ochranné brýle, které jsou povinné pro všechny účastníky airsoftových akcí, zbraň (manuální, plynová či elektrická) a maskovací oblečení. Další možnou výbavou, kterou využívají zpravidla hráči s větší zkušeností, jsou granáty (například petarda zalitá v sádře, nebo daná do role od toaletního papíru společně s hrachem a jiným neškodným materiálem), plynové masky, vysílačky, noční vidění atd. Airsoftové zbraně využívají jako střelivo plastovo-keramické kuličky s průměrem 6 mm a dříve i s průměrem 8 mm. Podle síly zbraně se pak také používají různé hmotnosti kuliček. Do útočných pušek se nejčastěji používají kuličky o hmotnosti 0,20-0,30 g naopak do pistolí se dávají kuličky, které mají i 0,12 g. Po hře vždy zůstane velké množství kuliček co se jen tak válejí po zemi (nesbírají se, protože již nejsou znovu použitelné – mohly by do zbraně zanést špínu, malé kousky hlíny, nebo jiné nečistoty a zbraň by se pak mohla zaseknout), proto se v dnešní době vyrábějí kuličky s kratší dobou jejich rozkladu.

Podle druhu pohonu se nám zbraně dělí do tří skupin: manuální, elektrické a plynové. Dnes se nejvíce využívají zbraně elektrické (AEG), které mají nejvyšší spolehlivost a často i dostřel, naopak zbraně plynové a manuální se používají spíše jako zbraně sekundární nebo jinak i záložní. Airsoftky jsou vyráběny jako věrné kopie reálných zbraní a je často velmi obtížné je od pravých zbraní rozeznat. Většina hráčů si pak také zbraně dovybavuje různým vybavením (kolimátory, svítilny, lasery atd), aby se co nejvíce podobali jejich skutečným vzorům.

V České Republice jsou airsoftové zbraně podle zákona o zbraních považovány za zbraně kategorie D. Jedná se tedy o zbraně, které smí vlastnit jen osoba starší 18 let a nemusí k tomu mít zbrojní průkaz ani jiná povolení. Ať už je hráč starší 18 let, nebo ne, na veřejnosti by měl mít zbraň vždy zabalenou, nebo schovanou v nějaké tašce.

Celkový popis, který níže uvádím, ukazuje, že se jedná o náročnou hru, která má svá pravidla. Z tohoto důvodu zároveň popíši níže vlastní akci, která proběhla v Milovicích a záběry z této akce jsou ve videu.

Airsoft Battle 21. 9. 2013

Každá akce probíhá jinak, připravují ji jiní lidé, nebo má jinou tematiku. Níže je popsána jedna akce, které jsem se účastnil.

Akce Airsoft Battle se konala 21. 9. 2013 v Mimoni, přesněji v areálu Nový Dvůr. Ráno kolem 8:00 se začali sjíždět hráči na parkoviště hned vedle hracího areálu, který si organizátoři pronajali. Zároveň byla také spuštěna registrace týmů a následné rozdělování do dvou velkých týmů, které byly odděleny pomocí žlutých a červených pásek.

V 8:50 byla registrace ukončena a proběhl krátký briefing, kde jsme se dozvěděli podrobnosti o pravidlech (například jestli platí granáty a zásahy do zbraní) a o cílech našich jednotlivých týmů. Tato akce nebyla nijak tematicky založená, jednalo se pouze o rozehrání na podzimní sezónu. Jednalo se tedy o normální vlajkovou bitvu, kdy je ve hře pět vlajek rozmístěných do kříže a každý tým má za úkol najít pozici s vlajkou, vyvést vlajku svého týmu a pozici udržet do konce hry, většinou se z toho tedy stává přetlačovaná a záleží na tom, kdo umí lépe taktizovat a řídit buď útok, nebo obranu. V 9:00 byl konec briefingu a odchod na startovní pozice. Akce se účastnilo cca 100 lidí.

Hned po začátku se mému týmu podařilo obsadit tři vlajky z pěti a začali jsme budovat obrannou linii, ta však moc dlouho nevydržela. Zatímco můj tým byl schován v baráku a bránil vlajku uprostřed hracího pole, nepřítel obešel naše obranná křídla a vytlačil všechny od zabraných vlajek. Hráči z mého týmu se pokusili o několik masivních útoků, jejichž cílem bylo zahnat nepřítele zpět. Tato taktika se vyplatila až ke konci prvního kola a nepřítele zahnali, dopoledne tedy náš tým vyhrál na vlajky čtyři ku jedné.

Kolem 12:00 byla vyhlášena obědová pauza, které trvala třicet až čtyřicet minut a po obědové pauze následoval odchod na novou hrací plochu. Hráč si tedy mohl zahrát na dvou různých plochách což je vždy vítáno jako krásné zpestření. Druhé kolo náš tým opět vyhrál tentokrát ovšem velmi těsně, na posledních pár minut se mu podařilo dobít vlajku na vrcholku kopce a vyhráli jsme tedy tři ku dvěma. Kolem 16:00 byla tato akce ukončena a všechny týmy se zase rozjely zpět domů.

Tak jsem popsal, jak vypadla jedna z akcí, na které jsme jeli. Každá akce má však ještě svůj specifický scénář, například 18. 5. 2013 jsme se účastnili akce s názvem Operace Cobra. Jednalo se o tematiku z 2. světové války a my v rolích německých vojáků měli zadržet americký postup. Existují však i akce, které trvají 2 až 3 dny. To jsou většinou akce s tematikou války v Afghánistánu. Zde jsou i hráči v podobě vesničanů, kteří přímo neběhají se zbraněmi, ale mohou pomáhat buď teroristům, nebo spojeneckým jednotkám, vše záleží na tom, jak se k nim kdo chová. Na všechny tyto akce mají povolený vstup hráči, kteří už mají 18 let, nebo pokud mají potvrzení podepsané od rodičů. Pokaždé

se ale jedná o lidi, kteří už mají 16 až 17 let. Hráče mladšího věku nikdo z organizátorů nechce na takové akce pouštět kvůli bezpečnosti.

Stručný popis filmu

Film, který jsem předložil, stručně popisuje co je airsoft. Aby se dalo pochopit co je hra airsoft, nestačí bohužel deset minut. Toto vyplývá z předešlého popisu vzniku a dějin této hry. Ve zkrácené formě jsem ve filmu představil, jak vypadá průběh této hry u nás v Česku. Na začátku celého filmu je nástup do hracího a vysvětlování pravidel, které následují rozhovory na téma, co airsoft pro hráče znamená. Jako další pokračují záběry z různých akcí, které jsou zakončovány odpověďmi na téma mladší generace hrající airsoft. Celý snímek je doprovázen hudbou a různými přechody mezi jednotlivými záběry. Ve filmu jsou také záběry, které jsem nenatočil, ale patří chlapcům z akce Bitva o Plzeň, kteří zde také natáčeli a poskytli mi je. Filmem jsem chtěl ukázat, že se nejedná o brutální hru, ale o druh odreagování se.

Závěr

Během natáčení se vyskytla komplikace při natáčení rozhovorů s hráči, protože většina z dotázaných nechtěla rozhovor natáčet. Nakonec se mi podařilo pár rozhovorů uskutečnit, bohužel ne přímo na akcích, ale během všedních dnů ve svém osobním volnu.

Kladené cíle jsou ve filmu splněny, byly položeny otázky na téma co je airsoft pro hráče a jaký mají názor na mladší generaci. Zajímavé je, že všichni dotázaní hráči se shodují u otázky na mladší generaci, všichni hráči říkají, že záleží, jaké skupiny se mladší hráči chytí (jestli se chytanou lidí, kteří mají k airsoftu nějaký respekt, nebo ne) a jak se samotná mladší generace chová.

Další věc, na které se hráči shodují, je otázka, co jim airsoft jako takový přináší, v jejich odpovědi stojí, že airsoft je pro ně společenství a možnost jak poznat nové lidi, nebo se nějak odreagovat. Jako výsledky bych uvedl vcelku pozitivní přístup hráčů vůči natáčení hraní, ale negativní v případě rozhovorů.

Poděkování a zdroje

Chtěl bych poděkovat Janu Pešatovi, Pavlu Andrlemu, Tomáši Kekrtovi a Janu Chaloupkovi, kteří byli ochotní se mnou natočit rozhovor. Dále pak Davidu Štěpánkovi a Karlu Vinšovi za výpomoc při natáčení a Michalu Malému za poskytnutí materiálu z akce Bitva o Plzeň. Na závěr bych také rád poděkoval Jardovi Najbertovi za konzultace a vedení projektu.

Airsoft. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2013-11-11]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Airsoft>

What is airsoft. *Airsoftplayground* [online]. [cit. 2013-11-11]. Dostupné z: <http://www.airsoftplayground.com/WhatIsAirsoft.htm>

What are airsoft guns. *Hobbytron* [online]. [cit. 2013-11-11]. Dostupné z: <http://www.hobbytron.com/What-are-Airsoft-Guns.html>

What is airsoft?. *Firstandonlyevents* [online]. [cit. 2013-11-11]. Dostupné z: <http://www.firstandonlyevents.co.uk/what-is-airsoft/>

Přílohy

V této části naleznete fotky z různých akcí, kterých jsme se účastnili.



Obr. 1 Skupinová fotka účastníků (Airsoft Battle 21. 9. 2013)



Obr. 2 Odchod do hracího pole (Airsoft Battle 21. 9. 2013)



Obr. 3 Obsazování vlajky (Airsoft Battle 21. 9. 2013)



Obr. 4 Respawn žlutého týmu (Airsoft Battle 21. 9. 2013)