

Článek pro sborník larpové konference Odras 20 10<sup>i</sup>  
(verze aktualizovaná k 22. 2. 2011)

---

# Mafie v širší perspektivě

Don Andreas (Ondřej Horák)

---

*Mafie je vícedenní městská hra, jež v poslední době rozprostřela své sítě daleko za hranicemi Prahy, kde začínala. Článek se pokouší představit hru z širšího a více obecného pohledu. Otevírá otázky její historie, postupného vývoje, herních specifik, hlavních pozitiv, ale i záporů či rizik.*

## Úvodem

Nejprve musíme objasnit, o které *Mafii* je vlastně řeč. Nejde o známou počítačovou hru *Mafia*, ani o populární táborové *Městečko Palermo*. Na následujících řádcích se budeme zabývat vícedenní městskou hrou určenou veřejnosti, která se v aktuální podobě poprvé odehrála v Praze na jaře roku 2006 a letos zaznamená již 6. reprízu. Během svého života prodělala více či méně významné změny, ale především se rozšířila i do dalších měst – ať už ve své původní podobě, či v drobně odlišných variacích.

Podstata *Mafie* je velmi jednoduchá a staví na známém principu pomyslného kruhu tvořeného účastníky: každý se snaží ulovit toho, kdo stojí v kruhu před ním; současně je pak obětí lovce, jenž se nachází za ním. Místo revolveru slouží bělostná rukavice z tanečních, výstřel je zastoupen lehkým symbolickým dotekem. K vystopování pomáhá herní karta, kterou každý dostane po rozlosování na společném úvodním srazu. Na kartě jsou vedle fotografie a jména další údaje, které obvykle dostačují k vypátrání neznámého hráče ve změti velkoměsta. Hra nicméně trvá (pro ty, co přežívají) až 5 týdnů. Proto je aktuálnost údajů zajišťována i doplňujícími příspěvky na fóru.

V průběhu hry se pak ti aktivní a úspěšní postupně prokousávají pomyslným herním kruhem, sbírají skalpy a kochají se pohledem na svou rostoucí *tečku ve hřbitovním grafu* znázorňujícím jejich úspěšnost. Padlí se pak naopak sdružují v *záhroby* a organizují si svůj společenský život – de facto již mimo soutěž. Na základní herní linii hry nezávisle kvete virtuální cvrkot na internetovém fóru, kde se krom obligátní výše zmíněné *mafiánské seznamky* objevují reporty z vydařených mordů, stesky nad promarněnou existencí či pozvánky na všeliké dýchánky. Vyvrcholení hry pak představuje závěrečná mafiánská *after party*, kde se vzdá holt padlým a ocení se mafiáni s největším počtem úlovků.

Toliko pro základní představu. Dále už se herním principům a praktickým organizačním stránkám věnovat nebudeme. Případné zájemce si dovolíme odkázat na web hry<sup>ii</sup> či samotné organizátory. Naše pozornost bude dále zaměřena naopak na obecnější otázky.

## Jak to všechno začalo

Na podzim roku 2003 nám (tehdy středoškolákům) naši starší kolegové z *Gymnasion klubu*<sup>iii</sup> poprvé představili několik her z městského prostředí, kterými si na přelomu normalizačních sedmdesátých a osmdesátých let zpestřovali svůj volný čas<sup>iv</sup>. Mezi zažloutlými papíry s popiskem her jako *Smrt v sedle*, *No pasaran* či *Everest – výstup na střeche světa* byl i jeden s titulkem *Mafie*.

V případě této původní *Mafie* šlo o rozsáhlou, několikaměsíční akci, která nepřetržitě probíhala na území Prahy od podzimu 1982 do časných letních měsíců 1983. Během této doby jí prošlo přes 300 hráčů<sup>v</sup>. Autorem a hlavním organizátorem byl Leoš Novák. Dalšími naplno zapojenými tahouny byli Evžen Ge a jakýsi Míša. Všichni členové *Hecířů*<sup>vi</sup>. Hru nicméně dělali na vlastní pěst.

Všechny hry nás tehdy velmi zaujaly a my se je jali postupně ve víceméně původním kabátě reprízovat. S výjimkou právě *Mafie*. Ta byla poněkud za hranicemi našich organizačních možností. Nedokázali jsme najít potřebné volné byty, telefonní operátory a neuměli si ani představit, zda by se v dnešní době našel dostatek šílenců, kteří by byli ochotni pobíhat po městě s barevnými špendlíky na klopě, zápasit o heroin a střílet po sobě přísavnými šipkami. Nemluvě o tom, jak by takovou akci přijala dnešní vystrašená městská veřejnost.

Zmíněná hra v původní podobě tedy zůstala v šuplíku. Víme, že od té doby proběhly některé další, možná dosti podobné hry, o kterých bohužel máme jen mlhavé informace (ač bychom velice rádi měli tuto oblast zmapovanou podrobněji). Některé byly dokonce meziměstské a jejich pojetí mohlo být dozajista podobně vážné a urputné jako zmíněná první verze<sup>vii</sup>. Z pozdějších let pak víme o *Válce břeňů* (resp. *Válce gangů*), kterou pořádal pražský *Děsír*<sup>viii</sup>, a která též využívala tematiky mafie a klanů soupeřících o nadvládu v podsvětí.

My jsme se na konci roku 2005 rozhodli, že o obnovu původní *Mafie* ani žádné z jejích velkolepých variant usilovat nebudeme. Že se naopak pokusíme o něco docela jiného – o převedení jednoduchého v úvodu popsaného herního principu (využívaného např. na táborech) do městského prostředí. Současně jsme ale zvolili stejný název a zasadili celou zápletku do mafiánského prostředí. Krom toho jsme se však od celé původní myšlenky zásadně odchýlili.

Šlo nám právě o jednoduchost a funkčnost. Zřídili jsme prostý web, sepsali pravidla, vytvořili plakáty, design a pak se pokusili o jakousi propagaci. Ta probíhala, jak nám později došlo, asi značně živelně a samonosně a potvrdila určitou lačnost mladých neorganizovaných lidí po podobném netradičním způsobu trávení volného času. Po aktivitě, která může probíhat na pozadí jejich běžného života a současně je k ničemu konkrétnímu nezavazuje, neb jde do značné míry o individuální přístup.

V původních odhadech jsme očekávali maximálně šedesát sedmdesát lidí. Když se začala zapisovat (byť nezávazně) již druhá stovka, ztuhly nám rysy. Radost ze zájmu rychle vystřídala obava z naší schopnosti zorganizovat akci a úvodní sraz pro tolik lidí. Nakonec se prvního ročníku z ohlášených tří set lidí zúčastnilo 194 a vše dopadlo dobře<sup>ix</sup>.

## Vývoj a změny

Po prvním ročníku se vůbec neobjevila úvaha o možném nepokračování. Naopak, okamžitě bylo rozhodnuto, že *Mafie* poběží dál. Bylo jasné, že musíme udělat elektronickou registraci karet, aby se karty nevypisovaly ručně až na srazu a byly tak lépe čitelné. V dalších letech pak došlo navíc ke standardizaci jejich kvality. Též bylo jasné, že je potřeba najít pro sraz lepší, zastřešené místo. Volba padla na Kulturní dům barikádníků s kapacitou až 500 lidí. Pro zvýšení atraktivity úvodního srazu jsme natočili i motivační video.

Ruku v ruce s tím šla snaha o dotažení a zlepšení pravidel. Vedle dílčích a jistě prospěšných úprav padaly i nejrůznější návrhy na zásadnější změny či zkomplikování hry (např. návrat mrtvých do kruhu či vytvoření týmů). Z dnešního pohledu bylo velmi rozumné ponechat Mafii její původní podobu a všechny ostatní nápady promítnout do jiných nezávislých her. S odstupem kladně hodnotíme i rozhodnutí opakovat hru pouze jednou v roce a udržet tak její jedinečnost.

Posun doznala též naše webová prezentace a fórum. Zavedli jsme automatické hlášení mordů (což nám významně usnadnilo práci), zpřehlednili graf či urychlili výrobu karet.

S novou doménou jsme pak založili i neformální skupinu *Podsvětí*<sup>x</sup>, pod jehož hlavičkou od té doby pořádáme všechny naše další aktivity orientované na veřejnost (především pak neorganizovanou mládež) ve městech.

Ač to může vyznít poněkud nafoukaně, v současné době považujeme hru za dotaženou a vyladěnou. Každý rok samozřejmě dochází k revizi pravidel, doplnění FAQ, zdokonalení registračního elektronického systému, či ke snaze udělat úvodní sraz něčím zajímavější, nicméně v ničem zásadním se už hra nemění. Zkušenosti nás navíc utvrzují v tom, že právě ona jednoduchost a klasické pojetí slaví v konkrétním případě *Mafie* u účastníků úspěch. (Oproti tomu v případě jiných her stavících na společném příběhu jsou naopak změny velmi žádoucí.)

Tak, jak se uvnitř samotné hry už o žádný radikální posun nesnažíme, naopak usilujeme o vnější rozvoj: šíření, adaptaci a realizaci *Mafie* i v jiných městech. Od prvního ročníku jsme podpořili či spolupracovali na organizaci variací hry na několika dalších místech<sup>xi</sup>. (Stejně tak jsme zaregistrovali v průběhu let další nezávislé více či méně podobné akce<sup>xii</sup>.) Rádi bychom docílili dopracování hry do podoby jakéhosi „instantního organizačního balíčku“, který si pak může každý schopný organizátor „nainstalovat“. Praxe nás však bohužel učí, že tak snadné to zase není a asi nikdy nebude. Vždy jde o konkrétní lidi a jejich schopnost hru adaptovat do jejich prostředí – ať už města, skupiny či školy.

Idea pocházející z doby prvního ročníku, že by se hra hrála v mnoha českých (či zahraničních) městech současně, ve vzájemné informační interakci, se tak pravděpodobně nenaplní, což ale nevnímáme jako prohru. Za daných podmínek jsme rádi, pokud můžeme pomoci uspořádat či inspirovat jiné lidi na jiných místech, aby rozjeli buď stejnou, nebo jinou akci podobného charakteru. Stejně tak budeme rádi, pokud se nám podaří udržet kontinuitu hry i po té, co ji jednou předáme novým „kápům“ rekrutovaným převážně z bývalých účastníků akcí *Podsvětí*.

## Specifika hry

Pokud by měla být *Mafie* hodnocena z pohledu vymezení místa, jednoznačně se řadí mezi městské hry. Méně jasné pak ovšem je, kde všude se v rámci města vlastně hraje. Pravidla sice nedovolují porušovat zákon a vnikat neoprávněně do soukromých lokalit, přesto se často lovení odehrává právě na hranici obydlí, v šatnách škol, na chodbách zájmových kroužků či v předsálí kanceláří (a to opomíjíme sofistikovanější pasti či návnady). Vedle toho pak pravidla v zásadě nevylučují možnost lovit i mimo město, např. na dovolené, což se čas od času skutečně stává.

S tím, jak je lokalita do jisté míry „na pomezí“ souvisí i zajímavé zapojení různých lidí. Vedle těch, co se přihlásili či vědomě někomu pomáhají, se často nevědomě zapojují i herní *mudlové*. Klasickým příkladem může být vrátný, který dle svého aktuálního rozpoložení někoho do chráněné prostory vpustí, či nepustí. Někdy jde o známého, který nezáměrně upozorní na vraha čekajícího v úkrytu. Překvapena může být i partnerka v tanečních, jež se nevědomky stane štítem při záludném waltzovém útoku. A někdy se téměř nevhodně zapojí jindy pasivní cestující tramvaje, kteří se snaží zadržet lovce, jenž právě za bujarého křiku teatrálně zdolává svou oběť. Nemluvě pak o situacích, kdy je zamordována oběť nepravá. Zde pak skutečně dochází k setření rozdílu mezi původními a nahodilými účastníky hry.

Ne zcela ostrá je i herní doba, neboť po začátku hry se hraje de facto nepřetržitě. Pro někoho může být tato doba velice krátká. Pro toho, jehož vrah je pasivní, může být naopak velice dlouhá. Podstatné je však především to, že nikdo ve hře si nemůže být jist, v jakou dobu či okamžik po něm někdo půjde. Nelze tak zkrátka říct, že by si účastník od trvajících paranoii někdy oddychl. Z tohoto pohledu jde o velmi intenzivní záležitost. Oproti tomu z hlediska vlastní aktivity hráče coby lovce záleží jen na tom, kolik se hře rozhodně věnovat času. V tomto ohledu může být účast naopak velmi pasivní. Výhodou je, že o své aktivitě rozhoduje mafián výhradně sám a může ji tak přizpůsobit svým aktuálním potřebám. Někdo tak pojme Mafii jako svou aktuální hlavní náplň, někdo jako doplněk a zpestření – proto mluvíme o tom, že vše probíhá na pozadí běžného života. (S trochou fantazie by se tu dalo operovat s termínem *backgroundové* hry.)

Na hranici je do jisté míry i samotné téma: mafie, mordy, zbraně, smrt atd. Samotným hráčům či těm, kteří mají s podobnými záležitostmi zkušenosti, je jasné, že se jedná pouze o fiktivní realitu. Méně jasně však na tuto otázku místy nahlíží veřejnost, rodiče, učitelé či například bulvární tisk. Právě po velmi nepříjemných zkušenostech v rámci třetího ročníku jsme byli nuceni značně změnit a „ohladit“ naši rétoriku, a to především na webu. Ze slovníku zmizela „tvrdá“ slova jako: „vražda, smrt, vrah, zabít“ apod. Hráči to sice nesli nelibě, ale měli pochopení pro to, že v zájmu bezproblémovosti musíme tuto oběť na oltář dnešní paranoidní společnosti položit. Samotné fórum hry touto reformou neprošlo, neboť je od doby zmíněných událostí čistě privátní. Je však dobré při všech podobných aktivitách aspekt veřejnosti či bulváru zvažovat a mít pochopení pro jejich odlišný pohled na věc.

## Plusy

Pokud bychom se měli pokusit pojmenovat hlavní pozitiva hry, shledáváme jimi asi především: principiální jednoduchost, nápaditost, funkčnost, flexibilitu, alternativu a sociální aspekty. První čtyři jmenované plusy už jsme zmínili, nyní se zaměříme na poslední dva.

Mafii považujeme za dobrou alternativu trávení volného času. Nejedná se totiž o další virtuální svět, jenž by postrádal reálné prožitky. Základem jsou skuteční lidé, papírové karty a reálná dovednost někoho nenápadně vystopovat a ulovit. Účastníci prožívají skutečné obavy z toho, že je někdo sleduje či se je snaží chytit a mají možnost svou obranu reálně řešit – například zapojením svých přátel či náhodných kolemjdoucích, kteří jim poskytují preventivní ochranu. Vysoké nároky tak jsou kladeny i na kreativitu, pohotovost a předvídavost.

Ve hře samozřejmě plní významnou úlohu *bratr Google* i herní internetové fórum, nicméně hra může běžet i bez nich. A tyto prostředky se dají skutečně považovat za prostředky, nikoli za cíle. Jejich využití tak vnímáme jako vhodné zapojení moderních technologií do klasických aktivit.

V otázce sociální spatřujeme značnou výhodu v tom, že se hry účastní široká veřejnost. Účast není omezena příslušností k žádné skupině, škole či zájmu. *Nabízíme tak zážitky i „městským krysám“, které by se jinak k ničemu nedokopaly a paty z domu nevytáhly.* Volená formulace je samozřejmě značně nadsazená, nicméně právě v onom širokém záběru je dle našeho názoru hra jedinečná. Člověk se do ní totiž může přihlásit sám a bez obav z toho, že by někam nezapadl.

### Minusy

Je zcela na místě zmínit i momenty, které shledáváme problematičtějšími či vysloveně negativními. Bylo by též dobré popsat i všechna rizika, které hra přináší, ale to už by překročilo rozsah článku. Zkusíme tedy zmínit jen to nejpodstatnější.

Druhou stranou mince individuálního pojetí a možnosti zúčastnit se na vlastní pěst je potenciální odcizenost hráče. Pokud neuloví nikoho, s kým by si porozuměl, ani ho nikdo takový nedostane, může mít pocit, že se za celou hru pořádně s nikým nepotkal. Naštěstí je tu vždy možnost, aby se s někým při lovu spojil, či se zapojil do aktivit *záhrobí* nebo se seznámil na *after*.

Nepříjemná může být i rychlá smrt přinášející brzký konec hry. Pokud je například lovec ze stejné školy, jsou šance oběti na delší přežití velice malé. Hra pro ni tak pravděpodobně velice záhy skončí, ať vyvine na svou obranu jakékoli úsilí.

Komplikovanou otázkou je soukromí a ochrana osobních údajů. Hráči nechávají někoho cizího nahlédnout poměrně hluboko do svého osobního života. A ač jsou na tuto skutečnost upozorňováni, někteří se příliš zodpovědně nechovají. Při takto vysokém počtu neznámých lidí navíc není možné jednotlivé hráče prověřovat. Jistou náplastí tu pak může být alespoň výchova účastníků k větší obezřetnosti a rozvážnosti stran údajů, které o sobě nechávají například na internetu.

Rizikovou se může jevit i fyzická interakce mezi hráči. Ačkoli klademe extrémní důraz na naprostou bezkontaktnost a symboličnost mordování, v zápalu hry se někdy hráči mohou chovat nerozumně. Ať už jde o honičku mezi auty, či o neadekvátní provedení „lehkého symbolického doteku“ při lovu. Problematické příklady se naštěstí vyskytly jen zcela výjimečně. Je však třeba neustále otázkou naprosté priority bezpečí a komfortu účastníků připomínat.

Oproti deklarované jednoduchosti je pak třeba vzít v úvahu vysoký počet účastníků. Na jednu stranu to hře dodává dynamiku. Pro organizátory to však představuje spíše přítěž. Objem korespondence a agendy při stovkách účastníků ohromně nabývá, nemluvě o hledání lokalit pro setkávání. Rizikový je pak i úvodní sraz, kde vždy trneme, aby každý dostal kartu toho, koho má (tedy toho, koho mu počítačový los určil). Další rizika pak plynou i ze správy velkého množství privátních dat a obecně v zabezpečení internetového systému.

### **Závěrem**

Pokusili jsme se hru v kostce představit a především nahlédnout do těch sfér, kam se nám to při krátkém osobním setkání obvykle nepodaří. Záměrně jsme se nepustili do ryze praktických či organizačních stránek, neboť to by článek – již tak dosti obsáhlý – byl pro svou délku zcela nečitelný. Navíc jde o informace tímto způsobem jen těžko přenositelné.

Je nám jasné, že se nepodařilo postihnout vše, co by v souvislosti s hrou stálo za zmínku. Jsme proto otevření o takových věcech mluvit na jiném místě. Větší prostor by si jistě zasloužily i jiné podobné hry, které bohužel byly zahrnuty spíše okrajově. My sami bychom se jim rádi věnovali více a též o nich více věděli. Přesto věříme, že se čtenář dozvěděl alespoň něco zajímavého. A tajně pak doufáme, že v něm článek vzbudil alespoň krapet zájmu či zažehnul jiskřičku inspirace.

## Vysvětlivky:

<sup>i</sup> *Rozlety : sborník larpové konference Odras 2010*. ISBN 978-80-254-6721-3; Putovní konference o larpech *Odras*, 26. až 28. 3. 2010, <http://www.odraz.org/>

<sup>ii</sup> Oficiální web hry *Mafie – Praha*; <http://mafie.podsveti.cz>

<sup>iii</sup> V letech 1971 - 1979 probíhaly v tábornickém středisku na Lipnici čtrnáctidenní experimentální zážitkové akce, tzv. *Gymnasiony* (tehdy vůbec jedny z prvních akcí svého druhu v ČR). Jedním z neplánovaných výsledků lipnických akcí byl na počátku roku 1974 vznik party kamarádů tvořených bývalými účastníky - *Gymnasion klubu*. Zakladatelem a současně organizátorem *Gymnasionů* (i následných legendárních lipnických akcí) je Allan Gintel.

<sup>iv</sup> V případě zájmu jsme po dohodě schopni pravidla většiny těchto her případným zájemcům poskytnout.

<sup>v</sup> Dle našich informací tak jde o první zdokumentovanou hru tohoto typu a první využití mafiánské tematiky v Česku. Pokud však laskavý čtenář disponuje rozdílnými, či jakýmkoli dalšími informacemi, oceníme, pokud se o ně s námi podělí. Dle původních materiálů šlo navíc opravdu o originální počín, neb autor (ani nikdo z jeho okolí) tenkrát neměli přístup k informacím ze západu, kde už hry na podobné bázi proběhly. Podařilo se navíc zachovat téměř kompletní dokumentaci ke hře včetně herních peněz vybavených originální ochranou proti padělání. Hru též provázejí úsměvné peripetie – např. ta, že organizátoři byli nuceni z rozlišovacích předmětů vyčlenit žluté špendlíky, neb tehdejší policie by je byla považovala za napodobování Foglarových Vontů.

<sup>vi</sup> Formálně začleněn pod turistický oddíl *Aritma* – podobný princip jako u *Gymnasionu*. Zakladatelem a prvním, dlouholetým, vedoucím *Hecířů* byl Evžen Ge.

<sup>vii</sup> Za důkaz toho lze považovat například údajně obětavé stanování pražského studenta před kolejemi v Ostravě, který po 3 dnech nepřetržitého hlídání přesvědčil „zalezlé“ členy nepřátelského gangu, schované právě na kolejích, že nemá cenu vzdorovat a lépe než zemřít hladu bude kapitulovat a nechat se oddělat. Na této hře bylo údajně pozoruhodné i jedno z prvních využití internetu v podobných akcích. (Zde ovšem vycházíme z neověřeného zdroje.)

<sup>viii</sup> *Děsír* (Děti Sídlištní Recese) je volné uskupení lidí snažících se provozovat roztodivné aktivity v ulicích města Prahy. Ať už promyšlené honičky v metru, či spontánní akce recesního charakteru. <http://www.desir-cz.org>

<sup>ix</sup> Dobře dopadl i úvodní sraz 15. března na Vyšehradě před Kongresovým palácem. Ačkoli pamětníci onoho mrazivého dne by možná utrousili několik jízlivých poznámek. Jako na potvoru se totiž ještě předchozí den rozhodlo sněžit. A v průběhu samotného shromáždění se nás pokusil rozehnat zaměstnanec paláce, který nás považoval za neohlášenou demonstraci.

<sup>x</sup> *Podsvětí* (též *Podsveti.cz*) je neformální skupina mladých lidí založená v roce 2006 Donem Andreasem. Organizuje hry a akce v městském prostředí. Orientuje se na neorganizovanou veřejnost a většina účastníků bývá z řad mládeže. Charakterem aktivit se neřadí ani k larpu, ani k šifrovačkám či oddílovým hrám – nejlépe se cítí ve škatulce městských her. Společným motivem bývá mafiánská tematika. Základ skupiny pochází ze současné mladé generace *Gymnasion klubu*. V průběhu let se rozšiřuje o další lidi – převážně bývalé účastníky svých aktivit. Mezi realizované projekty patří: v Praze pět ročníků *Mafie*, dva ročníky *Famiglie* a *Fantoma*, jeden ročník *Compagnie*, *Gangů Práglu* a *akce Everest*; po 2 ročnících *Mafie* v Brně a jednom ročníku *Mafie* v Ostravě.

<sup>xi</sup> Příkladem: Pelhřimov, Bratislava, Lublaň, Hradec Králové, Zlín, České Budějovice, Olomouc, Ostrava, Brno (poslední dvě jmenovaná města přímo pod naší hlavičkou a s naší vydatnou podporou).

<sup>xii</sup> Za všechny jmenujme hru *Assassin* - <http://www.assassin-brno.cz/> - jež se odehrává od podzimu roku 2006 na brněnských vysokých školách a rozvinula se zcela nezávisle na pražské Mafii. V průběhu času pak navíc rozkvetla do podoby sofistikovanější a komplexnější akce. Naši spřátelení brněnští bossové tak na rozdíl od nás nezůstali jen u původní varianty. My jsme oproti tomu pokus o komplexnější akce uskutečnili v podobě her *Famiglia* z roku 2008 a 2009 či *Compagnie* z roku 2010.