

Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Výroční zpráva 2021

Obsah

Úvodní slovo	4
Co je to Rolling?	6
Členové spolku	7
Naše projekty	8
1. Qualia	10
2. Fin de Siècle	12
3. Pod Prahou	14
4. Epizody z cest	16
5. Rošáda	18
6. Zpěvy rytířské	20
7. Čára	22
8. Sorrow and Bliss	24
Hospodaření v roce 2021	26
Napsali o nás v roce 2021	28
Závěrem	30
Kontakt	31



Úvodní slovo

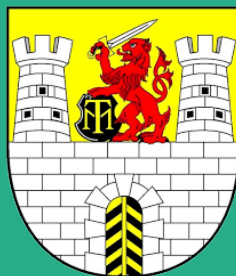
Rok 2021 se obdobně jako rok předešlý nesl ve znamení přísné pandemické situace, která nepříjemně dopadla i na činnost spolku. Řada projektů musela být odložena nebo zrušena a u ostatních byly na místě zpřísněná opatření a podmínky účasti.

Rok 2021 se tedy nesl ve výrazně klidnějším duchu než v předpandemických letech. Uvedli jsme nové distanční hry - mezinárodní online hru Qualia, kterou Michaela Portychová se svým týmem adaptovala do českého prostředí, a dopisní hru Sorrow and Bliss z Anglie 19. století od autorského duu Kláry Wankové a Josefíny-Luisy Jelínkové. V klidnějších obdobích roku jsme hráli pak hlavně menší venkovní hry a pracovali na projektech do budoucna. Děkujeme všem, kteří nás v této nelehké době podpořili - ať už tak, že přiložili ruku k dílu na akcích nebo ve skladu, nebo nám pomohli finančně.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovali všem našim dár-
cům*kyním a partnerům, kteří umožnili provoz spolku a pořá-
dání akcí v roce 2021.



ústav pro studium
totalitních režimů



město Terezín



Vendula Borůvková

Jakub Červenka

Markéta Gregorová

Martin Hincá

Jakub Kučera

Mikuláš Peksa

Eva Philippová

Anna Urbanová

David František Wagner

Jakub Weberschinke

Co je to Rolling?

Rolling je spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her. Jako nestátní nezisková organizace působí od roku 2013 s cílem využít vzdělávací potenciál rolových her založených na autentickém prožití událostí a situací nejen při běžné výuce, ale také k osobnostnímu rozvoji hráče.

Věříme, že rolové hry mohou být zajímavé jako doplňková metoda ve výchově, a proto připravujeme programy, ve kterých můžete zažít kombinaci přístupů od frontálních přednášek přes besedy s odborníky a pamětníky až k tomu, že se zkusíte sami do dané problematiky vcítit.

Celá naše činnost by nemohla fungovat bez dobrovolnické práce a nadšení. Tvorba her je časově i materiálně velmi náročná, a proto většina našich spolupracovníků*ic pracuje bez nároku na mzdu ve svém volném čase.

Členové spolku

Ke stávajícím členům a členkám přibyly v roce 2021 další 2 stálé členky a 1 členka naše řady opustila. Mimo stálé členy*ky má spolek desítky podporovatelů*ek a dobrovolníků*nic, kteří*ré pomáhají realizovat všechny projekty.

Rada:

Mgr. David František Wagner, generální ředitel

Ondřej Hartvich, ředitel

Mgr. Lucie Chlumská, ředitelka

David Wanka, ředitel

Kontrolní komise:

Michaela Hrabáková, komisařka

Bc. Jakub Janovský, komisař

Jakub Philipp, komisař

Stálí členové a členky:

Bc. Eva Wagner

Bc. Klára Wanková

Hana LauEROVÁ

Bc. Martin Philipp

Bc. Michaela Portychová

Mgr. Jan Mottl

Josefina-Luisa Jelínková

Ing. Lenka Kopečková

Ondřej Auer

Jan Wollmann

Ing. Milan Nerad

Karolína Serbousková

Mgr. Tomáš Fechtner

Tomáš Guth Jarkovský

Mgr. Zuzana Šubrtová

Barbora Jandová

Naše projekty

V roce 2021 zorganizoval spolek Rolling 13 různých akcí (v rámci 8 projektů). Část akcí se odehrála online (Qualia) nebo dopisní formou (Sorrow and Bliss).

Plánováno bylo více akcí, ale kvůli jarní a podzimní vlně pandemie muselo být nakonec zrušeno nebo přesunuto celkem 11 akcí (v rámci 7 projektů). Některé akce se nakonec uskutečnily později ve stejném roce (jako například Čára), jiné jsme odložili na rok 2022 (Requiem: Reichskinder, Cesta Stínem, Belle Epoque). Část akcí byla zrušena bez náhrady (např. Čistky) a jejich uvedení se v následujících letech neplánujeme.

Qualia

Fin de Siècle

Pod Prahou

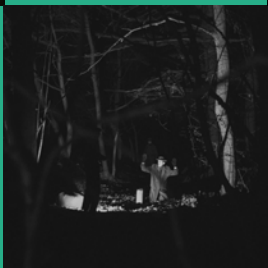
Epizody z cest

Rošáda

Zpěvy rytířské

Čára

Sorrow and Bliss



1. Qualia

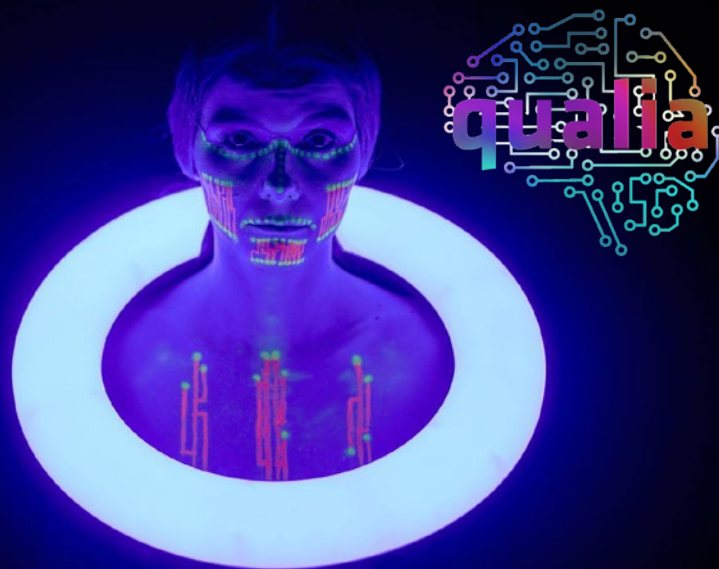


foto Filip Appl, CostumElla



Název akce: Qualia
Termín: 14.-16.5.2021
21.-23.5.2021
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: online
Počet účastníků: 40
Počet organizátorů: 16

Qualia jsou online larp o lidskosti a vědomí od Adriana Hvidbjerg Poulsena, Miy Devald Kyhn a dalších spoluautorů. V roce 2021 byla hra převedena pro české prostředí a dvakrát v květnu 2021 uvedena. Bohužel další plánovaný prosincový běh byl zrušen pro malý zájem. Znovu bychom rádi uvedli hru v roce 2022.

Cílem autorského týmu bylo vytvořit online zkušenost, která hrajícím umožní zažít plnohodnotný larp z pohodlí domova. Po vzoru příběhů jako je Blade Runner a Ghost in the Shell si Qualia pokládají otázku, jaký je rozdíl mezi umělou inteligencí a člověkem. Je vůbec nějaký? Hra se odehrává v nepříliš vzdálené budoucnosti, kde megakorporace Hive učinila průlom ve vývoji umělé inteligence. Nyní se chystá zahájit závěrečný test nového systému, aby ověřila, zda se podařilo stvořit skutečnou umělou inteligenci. Mnoho lidských dobrovolníků a dobrovolnic se rozhodlo do studie zapojit – vždyť kdo by nechtěl potkat vyspělou umělou inteligenci! Hráči a hráčky ztvárňují právě tyto výzkumné subjekty procházející sérií testů.

Qualia nabízí kostry připravených postav, který si ale každý může přizpůsobit podle své nálady. Mnohé podrobnosti a konkrétní údaje jsou úmyslně neupřesněné, nebo v postavě úplně chybí. Hráči a hráčky tedy mají obrovskou kontrolu nad tím, jaký zážitek ze hry si odnesou.

2. Fin de Siècle



foto Petr Zip Hájek



Název akce: Fin de Siècle
Termín: 25.-27.6.2021
2.-4.7.2021
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 56
Počet organizátorů: 30

Fin de Siècle je obsahová hra z prostředí pařížského kabaretu na konci 19. století. Hra zobrazuje osudy postav z různých společenských vrstev společnosti, které se potkávají v kabaretu Le Chat Noir v pařížském Montmartru. Postavy jsou inspirované skutečnými osobami a jejich životními příběhy, zároveň byl jejich předobraz vzat i z uměleckých děl, které vznikaly v této době. Ve hře se objevují umělci*kyně, ale také politici nebo vědci*kyně. Umělecká tvorba je součástí hry stejně jako střet politických idejí mezi monarchisty, republikány a socialisty. Jedním z témat hry je i ženské emancipační hnutí. Hra je převážně konverzační a odehrává se nejen v kabaretu, ale také venku na břehu řeky Ohře.

Hra byla poprvé uvedena v létě 2020. V létě 2021 byly uvedeny další dva běhy hry, které byly původně plánovány již na říjen 2020, ale byly přesunuty kvůli podzimní vlně koronaviru. Hru plánujeme opakovat i v roce 2022.

3. Pod Prahou



foto Standa Čihák



Název akce: Pod Prahou
Termín: 3.-4.7.2021
17.-18.7.2021
Trvání akce: Dvakrát 1 den
Lokalita: Praha
Počet účastníků: 50
Počet organizátorů: 6

Pod Prahou je městský obsahový larp, který funguje jako larpová antologie: dvojice autorů*ek napsaly různé příběhy, každý pro skupinu 5 hráčů*ek. Jednotlivé příběhy jsou komorní, na sobě zcela nezávislé a v příštích letech možná některé z herních skupin vypustíme, nebo se zjeví jiné, zcela nové. Larp je vcelku civilní, obsahuje však jisté prvky nadpřirozena - jakéhosi městského moderního magického realismu.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Hráči*ky se hlásí v předem domluvených peticích, sami*y si rozdělují role v rámci dané skupiny a sami*y si na základě dodaných podkladů také projdou workshopy. Vstupy ze strany organizačního týmu jsou omezeny na minimum. Určitém specifikem Pod Prahou je také to, že postavy nejsou psané fixně jako ženy nebo muži a každou postavu tak může hrát kdokoliv, bez ohledu na gender nebo pohlaví

V roce 2021 jsme Pod Prahou uvedli celkem dvakrát. Pod Prahou bylo poprvé uvedeno v roce 2020, kdy proběhnul beta-test hry a první ostrý běh. V roce 2022 hru uvádět neplánujeme.

V roce 2021 jsme uvedli 4 příběhy odehrané už v loňském roce a jednu úplnou novinku. Tím jsme měli šanci vyzkoušet si koncept larpové antologie a proměnlivosti hry. Začlenění nové skupiny s sebou neslo mnohé nečekané výzvy, které se nám ale nakonec povedlo překonat.

4. Epizody z cest



foto hráči



Název akce: Epizody z cest
Termín: 25.7.,
30.7.-1.8.2021
Trvání akce: 4 dny
Lokalita: Rataje nad Sázavou
Počet účastníků: 20
Počet organizátorů: 5



Epizody z cest jsou transparentní a participativní hra, která je koncipována jako letní komedie a road movie. Hra se odehrává o letním víkendu v Posázaví, hře předchází jednodenní workshop v Praze.

Pro hru bylo vytvořeno 10 archetypů herních skupin pro 3 nebo 4 hráče*ky, přičemž při složení skupiny nezáleží na pohlaví jednotlivých hráčů*ček. Skupiny jsou různorodé, od hořkosladké party, která putuje s urnou obsahující popel svého kamaráda, přes skupinu antropologů, kteří se do Posázaví vypravili odhalit záhady a pověsti, po několik influencerů*ek na společné cestě za lajky a srdíčky. Na každém uvedení se vyskytne maximálně 5 herních skupin. Skupina obdrží od organizátorského týmu nástřel příběhu, kterým se mohou inspirovat, je ale samozřejmě možné svoji hru pojmout i jakkoli jinak, stejně tak hráčům*kám usnadňujeme přípravu na hru návrhem trasy, kterou ve hře využijí.

V létě 2021 jsme uvedli jeden běh Epizod z cest. Hra byla poprvé uvedena v roce 2022. Hru plánujeme uvádět i v příštím roce.

5. Rošáda



foto Tereza Šolcová



Název akce: Rošáda
Termín: 28.8.2021
Trvání akce: 8 hodin
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 31
Počet organizátorů: 7

Rošáda je jednodenní liniová bitva s příběhem, inspirovaná obdobím Války za nezávislost a Velké francouzské revoluce. Třetí ročník bitvy v roce 2021 se inspiroval počátkem napoleonských válek. K boji se používají makety střelných zbraní (tzv. loktarovky), fungující na principu spáleného deodorantu.

Hra se uskutečnila v pevnostním městě Terezín, přímo mezi hradbami v části Ravelin XVIII. Během hry si hráči*ky vyzkoušeli několik různých typů střetů, většina z nich však byla dělena na dva druhy: boj pod vlajkou (liniová bitva) a boj po jednotkách. Pro tento ročník jsme vymysleli inovaci, kdy na herním poli vznikly dva komunikační semaforey podobné těm, které používala Napoleonova armáda. Bojující pomocí nich vysílali a přijímali zprávy během bitvy.

6. Zpěvy rytířské



foto Zuzana Šubrtová



Název akce: Zpěvy rytířské
Termín: 14.-17.10.2021
21.-24.10.2021
Trvání akce: Dvakrát 4 dny
Lokalita: Rančířov u Jihlavy
Počet účastníků: 70
Počet organizátorů: 20

Zpěvy rytířské jsou akční fantasy pohádka určená pro 35 hráčů. Pro hru je klíčová atmosféra podzimu, vyprávění příběhů, které nejsou pro hráče zcela uzavřené (hráč v hrubých obrysech ví, co ho čeká a přizpůsobuje si hru dle vlastní vůle) a fyzičnost hry. Všechny postavy jsou vytvořeny organizátory a mají danou minulost, výchozí vztahy a hlavní témata svých příběhů. Jak se však jejich příběhy budou odvíjet, necháváme v rukou hráčů, kterým dáme velký prostor pro rozhodování, kam chtějí své postavy směřovat a plnou volnost v jejich volbách.

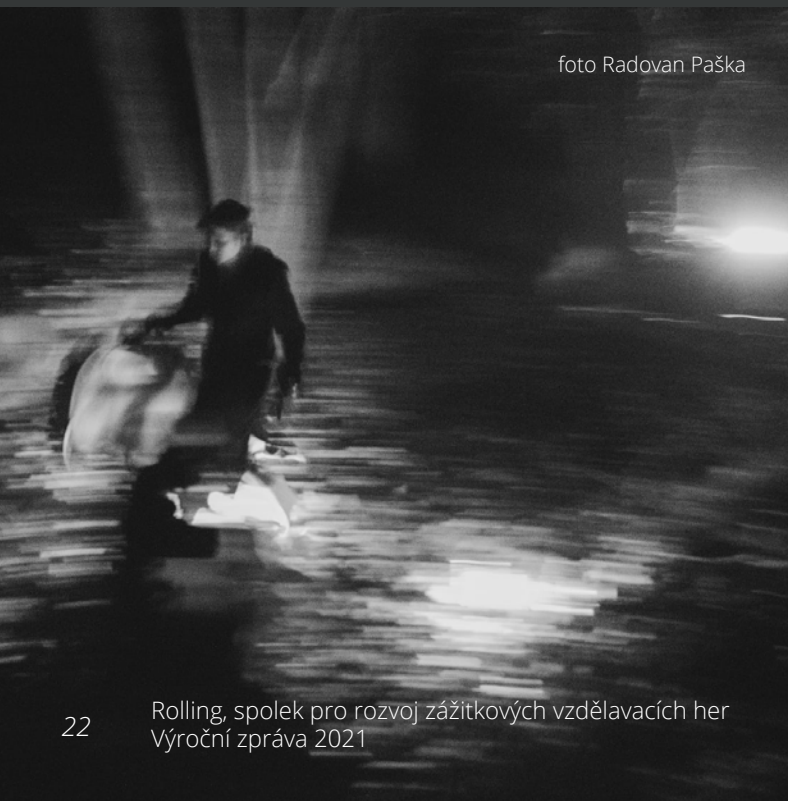
Hra není historická a nejedná se o reenactment žádného historického období. Zpěvy rytířské se volně inspiroují artušovskou legendou a dalšími rytířskými příběhy.

V roce 2021 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančířově u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhly šest běhů a jeden betatest hry.

7. Čára



foto Radovan Paška



Název akce: Čára
Termín: 19.-21.11.2021
26.-28.11.2021
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: Litoměřice
Počet účastníků: 60
Počet organizátorů: 8

Čára je rolová vzdělávací hra pro skupinu deseti hráčů. Během jednoho termínu probíhá několik běhů naráz. Hra se odehrává v českém příhraničním pásmu na podzim roku 1950 a její hrdinové se snaží přejít československou hranici a dostat se na “západ”. Samotný přechod hranic není jedinou náplní hry. V retrospektivách postav ožívají klíčové události z minulosti, pomocí kterých hráči odhalují i vytváří motivace svých postav a činí volby, které je nakonec zavedou na cestu, z níž není lehké se vrátit. Přestože rámcový charakter, fakta z osobní historie a základní konflikty jsou předem nastaveny, hráči mohou dilemata, směřování a osud svých postav během hry interpretovat svým vlastním způsobem.

Projekt realizujeme ve spolupráci s Ústavem pro studium totalitních režimů. Díky jejich finanční i odborné záštitě můžeme například využívat archivní dokumenty, fotografie a další materiály z fondů Archivu bezpečnostních složek a konzultovat historická fakta s poradcem z řad pracovníků ústavu.

V roce 2021 jsme uspořádali Čáru celkem dvakrát (tři běhy v každém uvedení). Poprvé byla Čára uvedena v roce 2018. Uvedení v roce 2021 byla vzhledem k pandemické situaci organizována ve zvláštním režimu, kdy byly výrazně zkrácené předherní i poherní workshopy a samotná hra byla mírně zkrácena. V příštím roce bychom chtěli hru začít uvádět i pro školní kolektivy.

8. Sorrow and Bliss



Název akce: Sorrow and Bliss
Termín: 22.5.-10.8.2021
Trvání akce: 2,5 měsíce
Lokalita: dopisní hra
Počet účastníků: 12
Počet organizátorů: 1

Sorrow and Bliss je dopisní, zcela bezkontaktní hra zasazená do Anglie na počátku devatenáctého století. Hra se přesně nadržuje historickým událostí a inspiruje se velkými anglickými i francouzskými společenskými romány.

Samotné hraní probíhá při čtení a psaní dopisů a hráč si sám vytváří scénu a atmosféru. Informace přichází do hry pomocí dopisů a také skrz uzavřenou facebookovou skupinu, která reprezentuje noviny. Před hrou probíhají společné online workshopy a po hře online ukončení hry a dobrovolná zpětná vazba.

Sorrow and Bliss vzniklo během covidových lockdownů a bylo poprvé uvedeno jako betatest během léta 2021. Během hry bylo odesláno 350 dopisů, rekord byl 48 dopisů na jednoho*jednu hráče*ku.

Hospodaření v roce 2021

Podrobné hospodářské výsledky jsou shrnuty v Příloze 1.

Rozvaha (v celých tisících Kč)

	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k poslední- mu dni účetního období
AKTIVA	2 041	3 025
Dlouhodobý majetek celkem	51	1 038
Dlouhodobý hmotný majetek	119	1 402
Oprávky k dlouhodobému majetku	-68	-364
Krátkodobý majetek celkem	1 990	1 987
Zásoby	0	324
Peněžní prostředky v pokladně	919	627
Peněžní prostředky na účtech	1 076	1 133
Peníze na cestě	0	0
Příjmy příštích období	0	0
Náklady příštích období	-5	-97
PASIVA	2 041	3 025
Vlastní zdroje celkem	1 865	176
Účet výsledku hospodaření	x	-330
Výsledek hospodaření ve schvalovacím řízení	38	x
Nerozdělený zisk/ztráta z min. let	1 827	506
Cizí zdroje celkem	176	2 849
Dlouhodobé úvěry	0	2 438
Dodavatelé	150	411
Přijaté zálohy	26	0
Zaměstnanci	0	0
Ostatní přímé daně	0	0
Výnosy příštích období	0	0

Výkaz zisku a ztrát (v celých tisících Kč)

	Hlavní činnost	Hospo- dářská činnost	Celkem
NÁKLADY	1 136	0	1 136
Spotřebované nákupy a služby	768	0	768
Spotřeba materiálu, energie	503	0	503
Opravy a udržování	0	0	0
Cestovné	0	0	0
Ostatní služby	265	0	265
Osobní náklady	70	0	70
Daně a poplatky	1	0	1
Ostatní náklady	2	0	2
Odpisy majetku	295	0	295
Daň z příjmu	0	0	0
VÝNOSY	806	0	806
Provozní dotace	0	0	0
Přijaté příspěvky	0	0	0
Tržby z činnosti	805	0	805
Tržby z prodeje majetku	1	0	1
VÝSLEDEK ČINNOSTI PŘED ZDANĚNÍM	-330	0	-330
VÝSLEDEK ČINNOSTI PO ZDANĚNÍ	-330	0	-330

Napsali o nás v roce 2021

Strnad, Zdeněk: Flowcast
s DFW: Larp je divadlo, ve kterém hra-
jete hlavní roli, a všichni ostatní také.
flowee.cz, 27.1.2021. Dostupné na
<https://www.flowee.cz/floweecity/styl/8442-flowcast-s-dfw-larp-je-divadlo-ve-k-terem-hrajete-hlavni-rol-i-a-vsichni-ostat-ni-take>



foto Vojtěch Basl



foto Petr Zíp Hájek

Larpová konference

Šubrová, Zuzana: Larpová konference
2020: Jak se larpoví tvůrci učí z vlastních
(i cizích) chyb. Larpy.cz, 25.4.2021. Do-
stupné na <https://www.larpy.cz/larpova-konference-2020/>

Závěrem

Rok 2021 se dále nesl v duchu pandemických opatření a obtížného fungování larpového spolku. Na jaře 2021 jsme se žádné hry uvádět ještě neodvážili a během podzimu jsme uvedli jen pár her za dodržení přísných epidemiologických opatření. Spíše než nové věci jsme tento rok uvedli starší hry pro menší počet účastníků, které se odehrávaly převážně venku. Vrátili se Fin de Siècle z prostředí francouzského kabaretu, městská antologie Pod Prahou, letní road movie Epizody z cest, liniová bitva Rošáda, rytířská pohádka Zpěvy Rytířské i edukační hra Čára o přechodu hranic v 50. letech. Novinkou byly jen distanční hry - online Qualia a dopisní Sorrow and Bliss.

Řadu plánovaných projektů jsme museli zrušit - v roce 2021 tak neproběhl Requiem: Reichskinder, Cesta stínem, Případ Patricie Jánské, Belle Epoque ani Čistky. Mezinárodní projekty museli jít pochopitelně stranou. Většina spolkového života dál pokračovala online, ale zvládli jsme zase trochu rozšířit sklad i přivítat nové členy.

Děkujeme všem, kteří při nás stáli v této nelehké době a pomohli nám uvádět hry i v době koronavirové. A doufáme stejně jako všichni, že rok 2022 bude probíhat už jako za starých předpandemických časů.

Kontakt

Rolling, spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her

Fučíkova 283

411 55 Terezín

www.rolling.cz

rolling@rolling.cz

